

XS MAGAZINE

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ БЕЗ ФАНАТИЗМА

**Nº3 MAPT 2005**

# X<sup>S</sup> MAGAZINE

# THE PUNISHER

**DVD-ДИСК  
В КОМПЛЕКТЕ**

**SOLITARY**  
PUBLISHING

ISSN 1813-6052



# УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ БЕЗ ФАНАТИЗМА / №03 март 2005



## METAL HEART ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прочион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Прочиона из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов





# КАРИБСКИЙ КРИЗИС



**Купи мобильный Карибский Кризис**  
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной  
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте [www.g5mobile.ru](http://www.g5mobile.ru)

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.







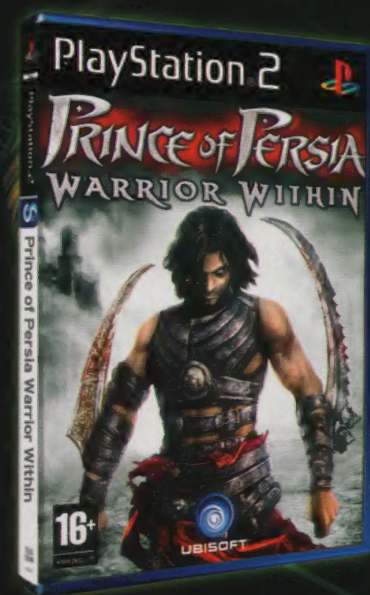
**ПРОДОЛЖЕНИЕ  
ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2003 ГОДА,  
ЛИДЕРА ПРОДАЖ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА UBISOFT НА**

**PlayStation®2**



# PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN™

Захватывающее продолжение  
Prince of Persia: The Sands of Time™!



Войдите в темный мир Prince of Persia Warrior Within!

Скрываясь от Дахака, бессмертного воплощения Судьбы, несущей божественную кару, Принц вступает на загадочный и кровавый путь, чтобы избежать предсказанной смерти. Путешествие приводит его к проклятому острову, где обитают самые ужасные страхи человечества.



По вопросам оптовых закупок  
обращайтесь по тел. 787-0775



# ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИИ ИГР «КАЗАКИ»

ПО ЛИЦЕНЗИИ ФИЛЬМА ОЛИВЕРА СТОУНА

В ПРОДАЖЕ  
С 25 НОЯБРЯ

## АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ



### ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- регистрационную карточку для игры в Интернете
- возможность принять участие в конкурсе и выиграть

19" TFT монитор Samsung  
один из трех 4Мп фотоаппарата  
один из шести flash MP3 плееров  
одну из двадцати копий «Казак 2»

Подробности в коробке.



IMF\* INTERMEDIA

В ПРОДАЖЕ С 25 НОЯБРЯ  
[WWW.ALEXANDER-THEGAME.RU](http://WWW.ALEXANDER-THEGAME.RU)



ALEXANDER AND ELEMENTS AND CHARACTERS THEREOF™ & © 2004 IMF3. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ALEXANDER FILM FOOTAGE COURTESY OF INTERMEDIA FILM DISTRIBUTION, INC. SOFTWARE © 2004 UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. НАЗВАНИЕ IMF3 И ЛОГОТИП IMF3 ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ IMF3. НАЗВАНИЕ INTERMEDIA И ЛОГОТИП INTERMEDIA ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ INTERMEDIA. НАЗВАНИЕ UBISOFT И ЛОГОТИП UBISOFT ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. РАЗРАБОТЧИК GSC GAME WORLD. «АЛЕКСАНДР» © 2004 GSC WORLD PUBLISHING.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ GSC WORLD PUBLISHING. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», 103003 МОСКВА, УЛ. ДОЛГОРУКОВСКАЯ, Д. 33, СТР. 8, ТЕЛЕФОН: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 147-55-08, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU





Журнал об интерактивных развлечениях  
№ 03 март 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе  
по надзору за соблюдением законодательства  
в сфере массовых коммуникаций  
и охране культурного наследия  
ПИ №ФС77-18937 от 15.11.2004

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitary.ru

127287 г. Москва, а/я 24, «XS Magazine»

#### РЕДАКЦИЯ

**Главный редактор**

Александр Щербаков  
alexander\_shcherbakov@solitary.ru

**Заместитель главного редактора**

Степан Кузнецов

**Редактор**

Виктор Зуев

**Редактор (DVD)**

Ваня Каракасиян

**Редактор (Online)**

Сергей Долинский

**Литературный редактор**

Марина Волнорезова

**Над номером работали:**

Кирилл Алехин (фото)

Олег Иноземцев

Александр Лашин

Станислав Полозюк

Михаил Судаков

Андрей Теодорович

Артур Циленко

Александр Цыганенко

Дмитрий Чернов

**Тестовая лаборатория**

Никита Псовский

Даниил Невзоров

**Арт-директор**

Миша Энджин

misha\_engine@solitary.ru

**Дизайнер**

Антон Жирнов

**Менеджер по рекламе**

Наталья Болотина

natalia\_bolotina@solitary.ru

тел. 8 903 142 2251

**SOLITARY**  
PUBLISHING

**Учредитель и издатель**

ЗАО «Solitary Publishing»

**Генеральный директор**

Александр Дидух

alexander\_didukh@solitary.ru

**Издатель**

Сергей Лянге

serge\_lange@solitary.ru

**Типография**

ОУ «ScanWeb»

Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экз

#### Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «XS Magazine» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

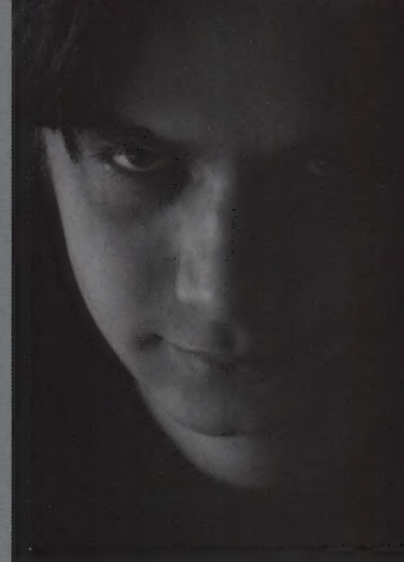
#### Приветствую!

Отправив в печать два номера журнала и взявшись за третий, мы столкнулись с занятной ситуацией. При, в общем-то, нестыдном тираже нашего издания на адрес редакции приходит какое-то совершенно смехотворное количество писем. И это говорит вот о чем — мы, похоже, не ошиблись с целевой аудиторией. В то время как журналы для тринадцатилетних стабильно получают свой вагон и маленькую тележку преимущественно абсолютно чепуховой макулатуры, мы работаем совсем для других людей. Для людей, у которых уже есть голова на плечах и которым есть, чем заняться, кроме как строчить письма «дорогой редакции». У которых нет потребности самореализовываться подобным образом. Благо и мы веских поводов для критики стараемся не давать. А собственные недостатки видим лучше, чем кто бы то ни было. И прилагаем все усилия, чтобы их стало меньше.

**Александр Щербаков**

главный редактор

alexander\_shcherbakov@solitary.ru





# СОДЕРЖАНИЕ CONTENT

№3 МАРТ 2005

**XS**  
MAGAZINE

## EDITORIAL СЛОВО

05

## NEWS НОВОСТИ

08



## LOADING ЗАГРУЗКА

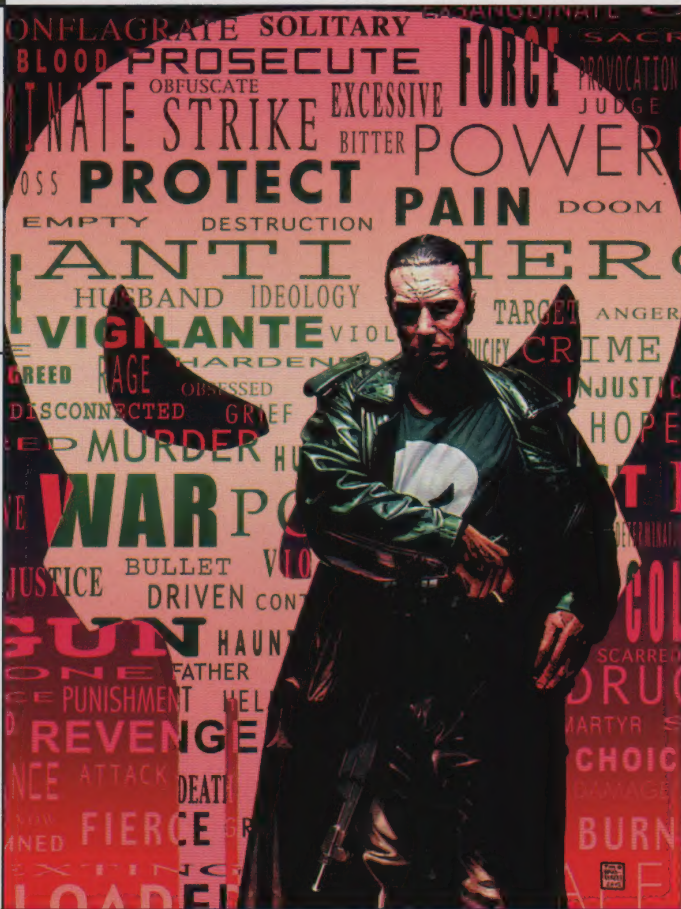
Area 51	24
Hearts of Iron 2	26
Карибский кризис	28
Пираты XXI века	30
Казаки II	32

## COVER STORY НА ОБЛОЖКЕ

The Punisher: Космос и зеки	34
Самые жестокие игры всех времен	44
«Несерьезные» скандалы	52
Винс Дези	62

## PREVIEW В ПРОЕКТЕ

Морской охотник	64
Age of Empires III	68
Darkwatch:	
Curse of the West	69
Freedom Force vs. the Third Reich	70
StarCraft: Ghost	71
Cold Fear	72
Tenchu:	
Fatal Shadows	73
Star Wars: Republic	
Commando	74
Mini-Preview	76



## ONLINE ИНТЕРНЕТ

Online News	132
Online Games	134
MMORPG:	
Продай себя подороже	136
MMORPG:	
Отпуск в онлайн	140

## HARDWARE ЖЕЛЕЗО

Новости	152
Новинки рынка	156
Перспективы	158
Сводный тест самых мощных видеокарт	160
Тест Panasonic Viera TX-42PA30R	164
Тест Lite-On SOHW-1653S	165
Тест Thrustmaster Enzo Ferrari	
Force Feedback	166
Тест Philips SA238	167
Гаджет месяца:	
ASUS DigiMatrix	168
В деталях: Gigabyte 3D1	170

## FEATURE

80

## S.T.A.L.K.E.R. vs Half-Life 2

## FEATURE ИНТЕРВЬЮ

86

Саша «Чача» Иванов



## RETRO

172

## РЕСТАВРАЦИЯ

## MOVIES & AUDIO В КУПЦЕ

Кинопремьеры	180
Музыкальные новинки	184





## REVIEW РЕЦЕНЗИИ

92

Star Wars Knights of the Old Republic II	94
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth	100
Chronicles of Riddick:	
Escape from Butcher's Bay	104
Armies of Exigo	108
Viewtiful Joe 2	110
Time of Defiance	112
Ford Racing 3	114
Lord of the Rings: The Third Age	115
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	116
Rollercoaster Tycoon 3	117
WWE Smackdown! vs Raw	118
The Incredibles	119
Painkiller: Battle out of Hell	120
Future Tactics	121

## MOBILE ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Mobile Games	122
Playmobile	126
Мобильные телефоны	130

### РЕКЛАМОДАТЕЛИ

1C	4 обложка, 01, 15, 21, 67, 103
Акелла	2 обложка, 13, 19, 85
Vellod Impex	04, 05, 11, 17
Союз	183
GSC World Publishing	04
Logitech	3 обложка
Комплексное снабжение	107
k-1.ru	75
КРИ	179

### COLUMNS АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Вам в соседнюю дверь!	186
Повести Белкина	188
Киноигры	190



# СОДЕРЖАНИЕ DVD



### GAMEPLAY

Area 51

### MOVIE TRAILERS

«Блэйд: Троица» (Blade Trinity)  
«Волшебная страна» (Finding  
Neverland)  
«Потомство Чаки» (Seed of  
Chuck)

### GAME TRAILERS

Constantine  
Fight Night Round 2  
God of War  
Iron Phoenix  
Killer 7  
NBA Street V3  
Project Snowblind  
RPM Tuning  
Splinter Cell: Chaos Theory

Star Wars: Republic Commando  
Tekken 5  
Unreal Championship 2: The  
Liandri Conflict  
Xenosaga II



### ДЕМО-ВЕРСИИ

Act of War: Direct Action  
Darwinia  
FlatOut  
NASCAR Simracing  
Silent Hill 4: The Room  
UEFA Champions League 04-05

### ВИДЕО

Ролики с локализации  
«Карателя» (The Punisher)  
Alone in the Dark (х/ф)  
Aurora Watching

Auto Assault  
Battlefield 2  
BloodRayne (х/ф)  
Close Combat: First to Fight  
Devil May Cry 3  
ESPN Major League Baseball 2K5  
F.E.A.R.  
Jade Empire  
Mercenaries  
NBA Street V3  
Need for Speed Underground  
Rivals  
Obscure  
Oddworld Stranger's Wrath  
Playboy: The Mansion  
Project: Snowblind  
PSP Line-up  
Second Sight  
Stolen  
Star Wars Republic Commando  
Tenchu: Fatal Shadows  
The Punisher  
The Sims 2 University



### BONUS-TRACK: ИГРА В ПОДАРОК

Компания «Акелла» представляет!  
Только на нашем DVD — полная версия  
игры «Будни Бомбиста» (BomberFUN).  
Яркая графика и агрессивный геймплей  
в духе Bomberman.





## Цунами затронуло игровую индустрию

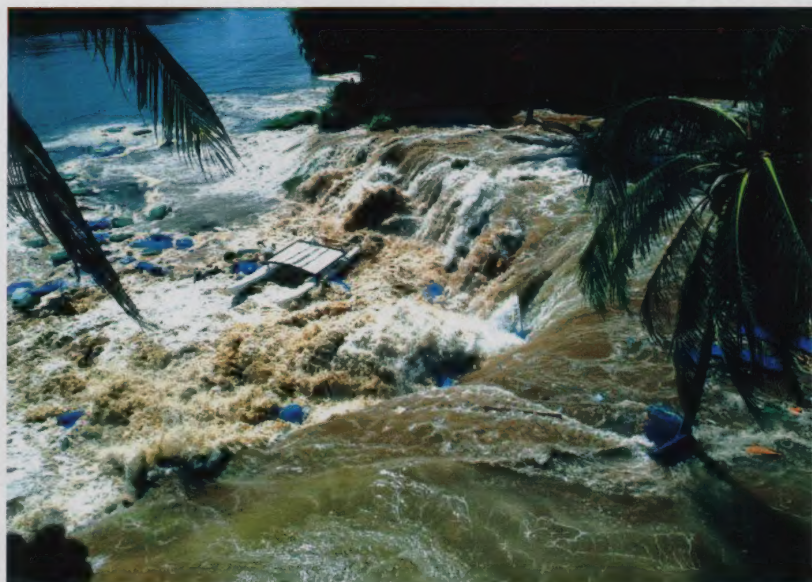
**Издатели и геймеры жертвуют деньги в помощь пострадавшим от цунами в Юго-Восточной Азии**

Вскоре после декабрьского цунами, только по официальным данным унесшего жизни 225 тыс. человек, некоторые (увы, «многие» тут не скажешь) игровые компании пообещали перечислить деньги в различные международные организации, оказывающие помощь пострадавшим. Одной из первых откликнулась Microsoft, пожертвование которой стало самым крупным — \$3.5 млн. «Microsoft будет оказывать помощь правительствам и независимым организациям. Мы готовы делать пожертвования, оказывать техническую помощь и выделять добровольцев», — заявил Стив Болмер.

Electronic Arts перечислила на счет ЮНИСЕФ \$250 тыс., а также пообещала вдвое увеличить по-

жертвования, которые сделают сотрудники компании. Ubisoft выставила два десятка лотов на аукцион eBay. Все средства от продажи пойдут в помощь пострадавшим от цунами. Исландская компания CCP, издающая EVE Online, учредила фонд, куда игроки смогут перечислять деньги. Собранные средства будут направлены в отделение «Красного Креста» в Исландии.

Прискорбно, однако, что лишь немногие игровые компании решили оказать помощь пострадавшим. Даже несмотря на то, что катастрофа произошла в столь «удачное» для индустрии время — сразу после Рождества, когда многие издательства уже могут быть уверены, что их годовой доход превысит \$1 млрд.





# Microsoft завязала со спортивной карьерой

**Издатель отказался от попытки завоевать спортивный рынок**

Microsoft продала Take 2 студию Indie Built, создавшую Amped 1 и 2, серию Links и Top Spin. Эта сделка ознаменовала окончательный уход Microsoft с рынка спортивных симуляторов. И это несмотря на то, с каким рвением компания продвигала бренд XSN Sports. Очевидно Microsoft решила, что на этом рынке ей сейчас недосуг тягаться с Electronic Arts. Особенно в свете последних инициатив этого издателя, вознамерившегося, похоже, выжить оттуда всех.



## Гейтс молчал как рыба

**CES прошло, а анонс Xbox Next так и не состоялся**

В начале января в Лас-Вегасе состоялось ежегодное мероприятие под названием Consumer Electronics Show, вступительную речь на котором произнес Билл Гейтс, не нуждающийся в особом представлении. Практически все эксперты и журналисты по наивности своей ждали, что он использует такую возможность, чтобы лично анонсировать Xbox Next (все чаще проходящий под кодовым названием Хепол), так как до его предполагаемого выхода остается меньше года. Но не дождались. Гейтс рассказал общественности об успехах Xbox, напомнил, что в ноябре-декабре консоль заняла 40% рынка, упомянул, что с ноября по январь уже 6.3 млн. геймеров купили себе Halo 2. Все сказанное об Xbox Next сводилось к тому, что это будет революционная консоль, которая создается с таким прицелом, чтобы стать центром домашних развлечений и быть тесно связанной с PC. Но это мы и так давно знаем. Анонса же следующей приставки от Microsoft теперь придется ждать либо в марте на Game Developer's Conference, либо — что более вероятно — в мае на E3.

## КОРОТКО

Бюджет отдела по исследованиям и разработкам Nintendo на 2005 год составит \$212 млн. Это на 39% больше, чем в прошлом году. Очевидно, компанию вдохновил успех DS. Кроме того, Nintendo твердо намерена отвоевать утраченные было позиции на рынке после выхода Revolution.

Take-Two объявила о том, что в июне этого года GTA: San Andreas выйдет не только на PC (этого все ждали давно), но и на Xbox.

Суд признал французскую компанию Titus банкротом. Сильнее всего это скажется на Interplay, находящейся в предсмертной агонии уже который месяц. Titus принадлежали 67% акций Interplay. Теперь они будут проданы, чтобы рассчитаться с кредиторами обанкротившейся компании.

Square Enix впервые официально подтвердила, что Dragon Quest VIII выйдет в США. Когда — пока не сказала. Будем надеяться, что в этом году.

В прессу просочилась информация о том, что игра по мотивам телесериала «24» уже довольно давно находится в разработке. Плоха новость тем, что работает над ней британская студия Sony, ответственная за весьма средненькие Primal и Ghost Hunter.

Юдзи Нака (Yuji Naka) признался, что работает над новой частью Sonic для GameCube. Нака надеется, что игра выйдет до конца года.





## Electronic Arts купила большой спорт

**Крупнейший американский издатель получил эксклюзивные права на лицензию NFL**

Electronic Arts подписала эксклюзивный пятилетний контракт с американской Национальной футбольной лигой на издание игр по лицензии NFL. Для всех издателей, занимающихся спортивными играми и имеющими выход на американский рынок, симуляторы американского футбола являются главной статьей дохода. С тем, как в США продаются эти проекты, не сравнится даже популярность симуляторов обычного футбола в Европе. Это значит, что Take 2, главному конкуренту EA на рынке спортивных игр, ловить теперь практически нечего. При этом очень вероятно, что рядовые геймеры от всего этого тоже потеряют больше, чем приобретут. Дело в том, что несколько месяцев назад Take 2 снизила цены на всю свою спортивную линейку до \$20-30. То же самое была вынуждена сделать и Electronic Arts. Весьма вероятно, что именно это и не понравилось NFL, так как лига не заин-



тересована в том, чтобы ее бренд обесценивался в глазах людей. Теперь же, когда Electronic Arts осталась, считай, единственным игроком на рынке виртуального американского футбола, цены наверняка поползут вверх. Что будет с качеством, можно только гадать.

Появились, кстати, слухи, что Electronic Arts уже попыталась получить эксклюзивные права и на лицензию NBA, но Национальная баскетбольная ассоциация якобы ответила отказом. Официальной информации по этому поводу пока не поступало.

Take 2, тем временем, пытается заключить более долгосрочные контракты с теми спортивными лигами, с которыми она сейчас сотрудничает, чтобы хоть как-то обезопасить себя от инициатив чересчур разбушевавшейся Electronic Arts.

## Electronic Arts покусается на Ubisoft

**Electronic Arts купила 20% акций Ubisoft, породив слухи о возможной попытке враждебного поглощения**



В самом конце декабря Electronic Arts потратила около \$100 млн. на приобретение 20%-ного пакета акций Ubisoft. Представители компании назвали эти действия враждебными по отношению к французскому издательству, намекая на то, что в планы EA может входить попытка захватить контроль над ним. Однако руководство американской корпорации настаивает на том, что рассматривает данную сделку лишь как выгодное капиталовложение. Надо полагать, это означает, что теперь Electronic Arts всячески заинтересована в процветании Ubisoft — одного из главных своих конкурентов, — ведь если дела французской компании вдруг пойдут неважно, инвестиции EA перестанут приносить доход.

Тем временем, похоже, ни у кого нет сомнений в том, что американский гигант задумал что-то недоброе. Французское правительство уже пообещало предоставить Ubisoft помощь (в том числе и финансовую), чтобы не допустить потери независимости одной из крупнейших национальных игровых компаний. Помощь совершенно неожиданно пообещал и Бруно Боннелл, глава Infogrames. Впрочем, пока он не уточнил, в чем именно она может заключаться.

Что касается простых геймеров, едва ли они заинтересованы в том, чтобы Electronic Arts укрепляла свои позиции в Европе таким образом. Дело в том, что политика Ubisoft предусматривает получение прибыли за счет создания оригинальных и необычных проектов, что компания доказывает уже который год. Electronic Arts же занимается тем, что штампует качественные, но совершенно одинаковые спортивные симуляторы и боевики.





**ЧТО ТЫ ПОЧУВСТВУЕШЬ,**  
когда ДРЕЛЬ в твоих руках  
**будет сверлить голову ПОДОНКА,**  
**УБИВШЕГО ТВОЮ СЕМЬЮ?**

**18**

ВОЗРАСТНОЕ  
ОГРАНИЧЕНИЕ

Жестокость,  
ненормативная лексика,  
наркотики, дискриминация.

**Полностью на русском языке**

**СТАНЬ  КАРАТЕЛЕМ**

**МАРТ 2005**

**PlayStation 2**

**vellod**

**MARVEL**



**THQ**

© 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.  
www.marvel.com. The Punisher is produced under license from Marvel Characters, Inc. Vellition, Inc. ®, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.  
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





## DS — НОВЫЕ СВОДКИ с полей

**Nintendo  
снова  
докладывает  
об успехах**

# Konami укрепляет вертикаль власти

**Четыре подразделения компании войдут  
в состав одного**

В апреле Konami JPN, Konami TYO, Konami Studio и Konami Online перестанут существовать как самостоятельные подразделения и войдут в состав новой структуры. Это делается, «чтобы ускорить процесс принятия решений и

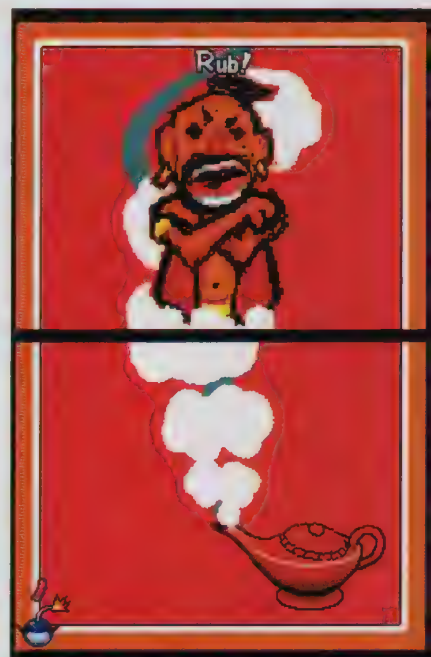
сконцентрировать производственные ресурсы для создания онлайн-новых проектов». По этому поводу Konami выпустила дополнительные 10.8 млн. акций. Интересно, как отреагируют сотрудники компании на реструктуризацию. Не

будем забывать, что в Konami JPN трудится сам Хидео Кодзима. А мэтры — народ капризный. Когда Sega в свое время попыталась проделать нечто подобное, ее покинул Тецуя Мидзугути — настоящий художник и, к тому же, гений.

# Revolution соблазнит даже «геймеров в отставке»

**Президент Nintendo поделился своим  
видением концепции Revolution**

Сатору Ивата в очередной раз поведал прессе о Revolution. Никакой технической информации он не раскрыл (все подробности мы узнаем на E3 2005), зато пообещал, что Revolution изменит взгляд людей на игры. Nintendo намерена максимально расширить аудиторию потенциальных покупателей своей приставки. В частности, Revolution должна привлечь тех, кто до сих пор вообще не интересовался играми, а также людей, которые (как им казалось) вышли из геймерского возраста. Но об этом Ивата уже рассказывал. Настоящей же неожиданностью стало то, что президент Nintendo не считает, что Revolution будет прямым конкурентом PlayStation 3 и Xbox Next, так же, как DS не является прямым конкурентом PSP. Надо полагать, это гарантирует приставке безоблачное будущее.



Nintendo отпраздновала, что с момента запуска DS в мире было продано 2.8 млн. приставок. Более чем внушительный старт. Но главное — Nintendo пока четко выполняет график продаж портативной консоли. Одновременно с этим компания обрадовала всех владельцев приставки (а также тех, кто еще колеблется) новостью о том, что в 2005 году на DS выйдет более 120 тайтлов! На начало года запланированы релизы WarioWare Touched!, Pokemon Dash, Yoshi Touch & Go и Need for Speed Underground 2. Sony пока на это толком ответить нечем, так как PSP все еще «раскачивается».



# БОЙ С ТЕНЬЮ



«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые ярые соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до pistols и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Сюжет базируется на сценарии киноклассика, дополненном новыми неожиданными поворотами
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм



© 2005 "Akella", © 2005 ЗАО «Централ Партнершип»  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614







**Взрослые  
геймеры  
не опасны  
для общества**

**Последние  
исследования  
развеяли  
очередную  
порцию  
мифов  
о вреде игр**

Исследования, проведенные американской организацией Entertainment Software Association, показали, что взрослые геймеры тратят на занятия спортом, чтение, общественно-полезные работы и посещение церкви втрое больше времени, чем проводят за играми. Таким образом, распространенные (и до сих пор активно распространяемые некоторыми сенаторами и прочими деятелями) представления об этой группе людей как о жирных лоботрясах, висящих на шее общества, в очередной раз оказались несостоятельными. Выяснилось также, что и в закоренелые сатанисты этих игроков не запишешь, даже несмотря на возраст, позволяющий им беспрепятственно покупать DOOM 3 и подобные ему богомерзкие проекты. Оказывается, 61% взрослых геймеров проводят в церкви по несколько часов в месяц.

# Digital Illusions не продается

**Акционеры не хотят, чтобы  
Electronic Arts покупала компанию**

Не так давно Electronic Arts объявила о намерении купить студию Digital Illusions. Однако 28% акционеров высказались против предлагаемой сделки. Для положительного решения необходимо, чтобы

90% акционеров проголосовали за продажу студии. Однако Electronic Arts не сдастся. Компания дала сомневающимся еще месяц на раздумья и с новой силой стала пытаться склонить их на свою сто-

рону. Ценность же Digital Illusions для нее представляет, в основном, потому, что ей принадлежит торговая марка Battlefield, которую Electronic Arts очень хотела бы получить.

# Пятый Myst станет последним

**Ubisoft официально анонсировала  
Myst V: End of Ages**



Разработка Myst V поручена Cyan Worlds — студии, создавшей первые две части легендарного сериала. Ubisoft, издатель проекта, подчеркнула, что эта игра станет последней во вселенной Myst. То есть почти бесконечная история сериала наконец-то подойдет к своему логическому завершению. Хотя едва ли мы получим ответы на все вопросы. Что касается технического воплощения игры, то никаких экспериментов в духе Uru: Ages beyond Myst не планируется. Скорее всего, проект будет очень похож на шедевральный Myst IV.





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

## ВЬЕТКОНГ КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company



© Illusion Software a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Software a.s., Illusion Software и эмблема Illusion Software являются охраняемыми товарными знаками Illusion Software a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.  
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.  
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.





## Наш шагоход бежит вперед

### LucasArts объявляет преемника Galactic Battlegrounds

Компания LucasArts объявила новую стратегию в реальном времени во вселенной «Звездных войн» — Star Wars: Empire at War. Игра разрабатывается совместными усилиями подопечных Джорджа Лукаса и студией Petroglyph — на чьем движке, собственно, Empire at War и создается. Официальные скриншоты на данный момент традиционно демонстрируют умелую работу художников с популярной программой Photoshop, но, несмотря на

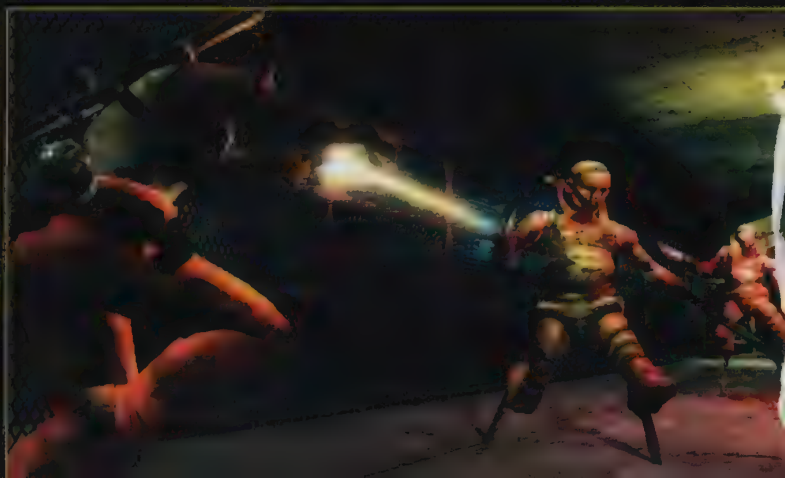
всю кукольность представления, проект вызывает исключительно положительные эмоции. Нам обещана возможность вступить в битву на стороне Империи за несколько лет до событий четвертого эпизода «Звездных войн», повоювать на «исторических» планетах (в числе которых значатся Хот, Татуин и почему-то Дагоба), участвовать в космических баталиях и на полную катушку использовать длинноногих AT-AT. PC-релиз назначен на осень 2005 года.



## НОВОСТИ

### THE SUFFERING: TIES THAT BIND

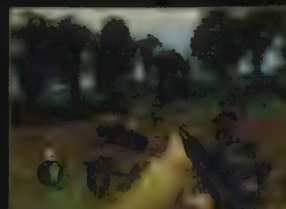
Surreal Software в полную силу разрабатывают сиквел одного из главных хоррор-проектов последних лет — The Suffering. К этой игре мы наверняка еще не раз вернемся на страницах XS Magazine. Причем, не далее, как в следующем номере — ждите развернутое превью. А пока — новые скриншоты.





Те, кого я привел в Нормандию, были отрядом,  
Те, кто оттуда вернулся - стали братьями!

Сержант Мэтт Бейкер -  
101-ая десантная дивизия



**BROTHERS  
★ IN ARMS ★  
ROAD TO HILL 30**

16+  
www.pegi.info



PlayStation 2

По вопросам оптовых закупок  
обращайтесь по тел. (095)787-0778



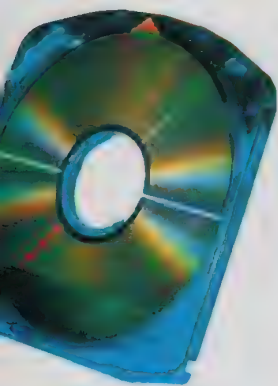
gearbox  
SOFTWARE





# Blu-Ray наносит очередную удар

**Два крупнейших издательства объявили о поддержке стандарта Blu-Ray**



Electronic Arts и Vivendi Universal Games присоединились к Blu-Ray Disc Association, что стало важным сигналом для индустрии (не только игровой, кстати) об усилении позиций этого стандарта на рынке. Сейчас, в преддверии перехода на новый формат записи информации, идет борьба между компаниями, продвигающими Blu-Ray и HD-DVD. В стане первых — MGM, Disney и Sony. В ряды апологетов HD-DVD записались Toshiba, Warner Bros и Paramount. Toshiba при этом умудряется быть еще и стратегическим партнером Sony по запуску

PlayStation 3, которая как раз и будет локомотивом,двигающим Blu-Ray в массы. Свое слово не сказала пока только Microsoft, новая приставка которой, по слухам, может использовать именно стандарт HD-DVD. Впрочем, совсем недавно компания окончательно всех запутала, запатентовав некую технологию для записи игр на картриджи! Под «картриджами», конечно, могут подразумеваться и флэш-карты, которые, вероятно, будут использоваться для хранения сейвов. А могут и не подразумеваться...



# SONY сгубила жадность

**Компания незаконно использовала чужой патент и теперь должна возместить убытки правообладателю**

Суд обязал Sony выплатить \$82 млн. компании Immersion, которой, как выяснилось пару лет назад, принадлежат права на технологию обратной связи, используемую в контроллерах Dual Shock. Кроме того, Sony должна ежеквартально выплачивать Immersion часть средств от про-

даж своих консолей и контроллеров. Microsoft же, на которую Immersion также собиралась подать в суд, удалось избежать подобных неприятностей, так как компания еще в 2003 году уладила все недоразумения с правообладателем в досудебном порядке. А вот Sony тогда пожадничала.



## КОРОТКО

В начале января в Японии вышла четвертая часть Gran Turismo. Всего за неделю было продано 635 тыс. копий. Это на 15 тыс. больше, чем когда стартовала Gran Turismo 3.

Девушка, не назвавшая прессе своего настоящего имени, подала в суд на Take 2, Top Heavy Studios, Sony и Microsoft за то, что по вине этих компаний тысячи геймеров, купивших игру The Guy Game, увидели ее фотографии топless. Проблема в том, что девушка не давала согласия на использование этих фотографий (и даже не знала, что ее снимают). К тому же, во время съемки ей еще не было 18. Компаниям, указанным в иске, это может влететь в копеечку.

Новая часть Grand Theft Auto выйдет на PSP уже этой весной. Действие игры разворачивается в хорошо знакомом нам Liberty City.

Долгожданный боевик от Carcom — Killer 7 — претендующий на звание одной из самых стильных игр всех времен, выйдет на GameCube в Японии 24 марта. Дата американского релиза пока не названа.

Activision объявила о приобретении студии Vicarious Visions, год от года набирающей обороты и сделавшей себе имя на портировании игр на различные платформы. В данный момент команда, кстати, занимается ничем иным, как переносом DOOM 3 на Xbox.



Акелла

# СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ

FRED & JEFF:  
A MOVIE ADVENTURE

КИНОМОНСТРЫ АТАКУЮТ



Фред и Джефф - самые заклеймованные агенты секретной организации T.I.A., которая занимается борьбой с организованной преступностью. Но порой им приходится выполнять очень нетривиальные задания. Один из самых злых врагов всего человечества - профессор Бактериум постоянно пытается воплотить в жизнь свои коварные планы. На этот раз ему удастся создать загадочный механизм TVPusky, при помощи которого становится возможным перемещать элементы кино в реальность. Первый претендент на перемещение - мумия фараона Йохотепа из фильма «Мумия»... Во что бы то ни стало, нужно найти легендарную «Кингу мертвых» и предотвратить страшные последствия!

#### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Более 100 игровых экранов
- Звуковое оформление из 45 композиций написанных 12 профессиональными музыкантами
- Великолепная анимация - создается впечатление полного погружения в забавнейший мультяшный мир
- Море искрометного юмора



© 2005 "Akella", © 2005 "AlcachofaSoft"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614







## Новый «Периметр» на горизонте

### Вынос мозга продолжается

Фирма «1С» и компания КД-ЛАБ объявили о разработке игры «Периметр: Завет Императора». Новый проект кадраов представляет собой фактически самостоятельный

аддон к одной из самых неортодоксальных стратегий ушедшего года. Сюжет «Завета императора» развивается параллельно событиям «Периметра». Как водится, в допол-

нении появятся новые юниты и строения, а также некоторому усовершенствованию подлжит графическое оформление. Релиз намечен на первую половину 2005 года.



## НОВОСТИ

### MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Midway предъявила новые скриншоты из очередного сюжетного спин-оффа серии Mortal Kombat — в некотором роде идейного наследника Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero и Mortal Kombat: Special Forces. Надеемся, правда, не с точки зрения качества — благо разработчиком выступает Paradox Development, ответственные за X-Men: Mutant Academy и Thrill Kill (о котором вы еще не раз прочтете в нашей Cover Story).





# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕЛИД

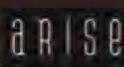
По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64, ул.  
Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.  
Машина - это Свобода.

## КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постыжерные пейзажи



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.

© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.  
Nival и logo Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



# XS ХИТ-ПАРАДЫ

## ЯПОНИЯ (все платформы)

01	GRAN TURISMO 4	PS2
	SONY	
02	TALES OF THE WORLD: NARIKIRI DUNGEON 3	GBA
	NAMCO	
03	SAWARU MADE IN WARIO	NDS
	NINTENDO	
04	SUPER MARIO 64 DS	NDS
	NINTENDO	
05	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	PS2
	KONAMI	
06	DQVIII: SKY, SEA, EARTH & THE CURSED PRINCESS	PS2
	SQUARE ENIX	
07	ROCKMAN EXE 5 TEAM OF BLUES	GBA
	CAPCOM	
08	DQ & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET SPECIAL	PS2
	SQUARE ENIX	
09	MARIO PARTY 6	GC
	NINTENDO	
10	POKEMON DASH	NDS
	NINTENDO	

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

01	FOOTBALL MANAGER 2005	PC
	SEGA	
02	HALF-LIFE 2	PC
	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	
03	THE SIMS 2	PC
	ELECTRONIC ARTS	
04	LORD OF THE RINGS - BATTLE FOR MIDDLE EARTH	PC
	ELECTRONIC ARTS	
05	ROME: TOTAL WAR	PC
	ACTIVISION	
06	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	PC
	ELECTRONIC ARTS	
07	DOOM 3	PC
	ACTIVISION	
08	ROLLERCOASTER TYCOON 3	PC
	ATARI	
09	FAR CRY	PC
	UBISOFT	
10	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	PC
	ELECTRONIC ARTS	

## США (все платформы)

01	HALO 2	XBOX
	MICROSOFT	
02	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	PS2
	TAKE TWO	
03	HALO 2 LIMITED EDITION	XBOX
	MICROSOFT	
04	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	PS2
	ELECTRONIC ARTS	
05	WWE SMACKDOWN VS RAW	PS2
	THQ	
06	MADDEN NFL 2005	PS2
	ELECTRONIC ARTS	
07	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	PS2
	KONAMI	
08	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	XBOX
	ELECTRONIC ARTS	
09	RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL	PS2
	SONY	
10	METROID PRIME 2: ECHOES	GC
	NINTENDO	

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PLAYSTATION 2)

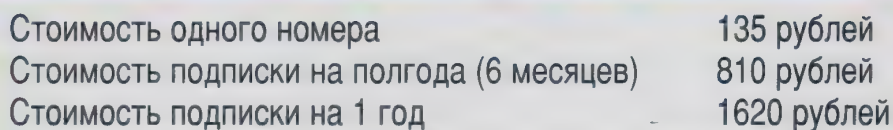
01	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	PS2
	TAKE-TWO	
02	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	PS2
	ELECTRONIC ARTS	
03	FIFA 2005	PS2
	ELECTRONIC ARTS	
04	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	PS2
	UBISOFT	
05	PRO EVOLUTION SOCCER 4	PS2
	KONAMI	
06	THE INCREDIBLES	PS2
	THQ	
07	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	PS2
	ACTIVISION	
08	WWE SMACKDOWN! VS RAW	PS2
	THQ	
09	KILLZONE	PS2
	SCEE	
10	LORD OF THE RINGS - THE THIRD AGE	PS2
	ELECTRONIC ARTS	

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (XBOX)

01	HALO 2	XBOX
	MICROSOFT	
02	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	XBOX
	ELECTRONIC ARTS	
03	PRO EVOLUTION SOCCER 4	XBOX
	KONAMI	
04	FABLE	XBOX
	MICROSOFT	
05	TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	XBOX
	UBISOFT	
06	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	XBOX
	UBISOFT	
07	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	XBOX
	ACTIVISION	
08	LORD OF THE RINGS - THE THIRD AGE	XBOX
	ELECTRONIC ARTS	
09	FIFA 2005	XBOX
	ELECTRONIC ARTS	
10	GOLDENEYE: ROGUE AGENT	XBOX
	ELECTRONIC ARTS	







**В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.**

- по телефону: (095) 101 25 52  
- по e-mail: [podpiska@rosp.ru](mailto:podpiska@rosp.ru)

**Оплата по этой квитанции действительна до 31 декабря 2005 года.**

23









# Area 51

## PROFILE

Жанр: FPS

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC

Издатель: Midway

Разработчик: Midway

Дата выхода: весна 2005 года

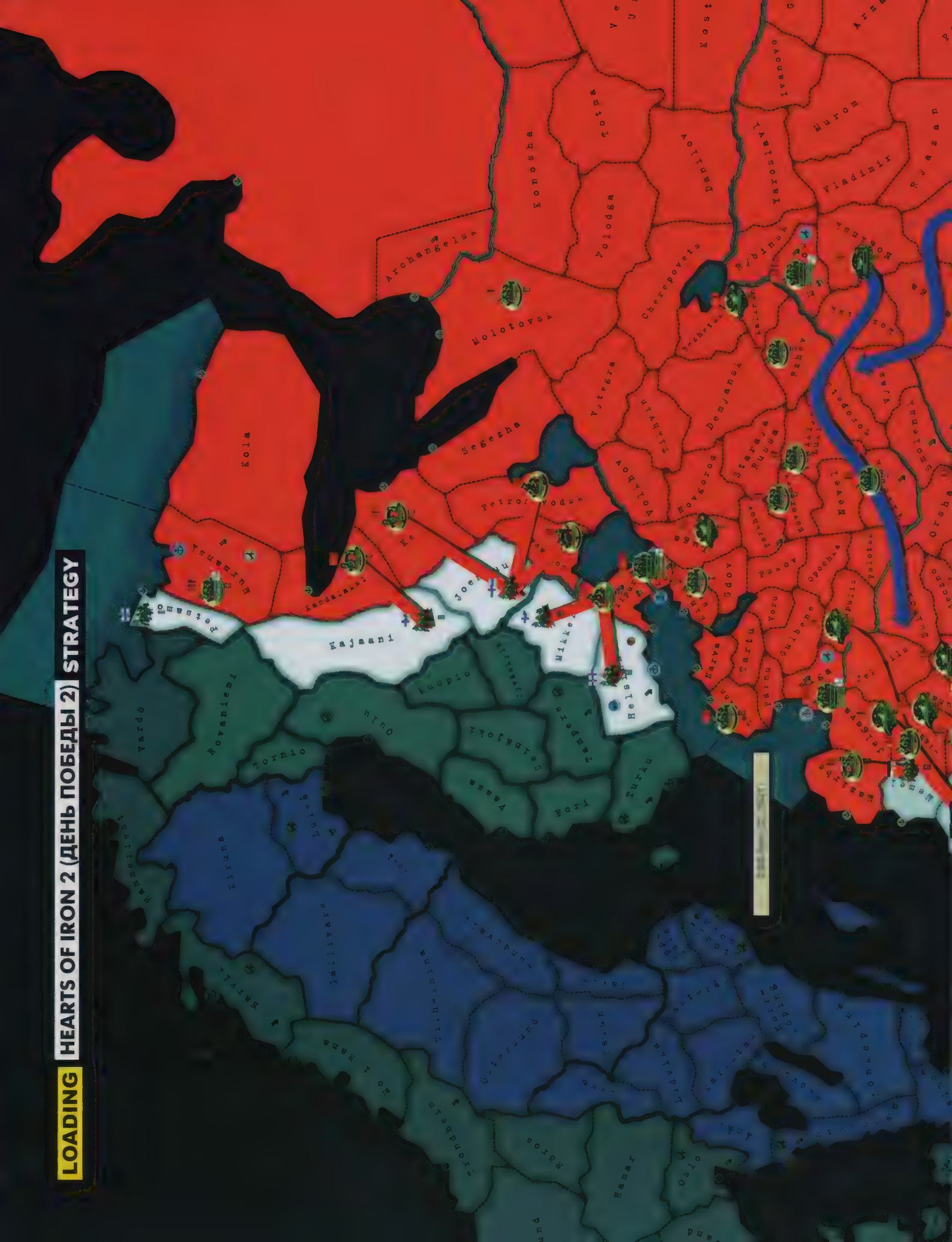
Официальный сайт:

<http://www.area51-game.com/>

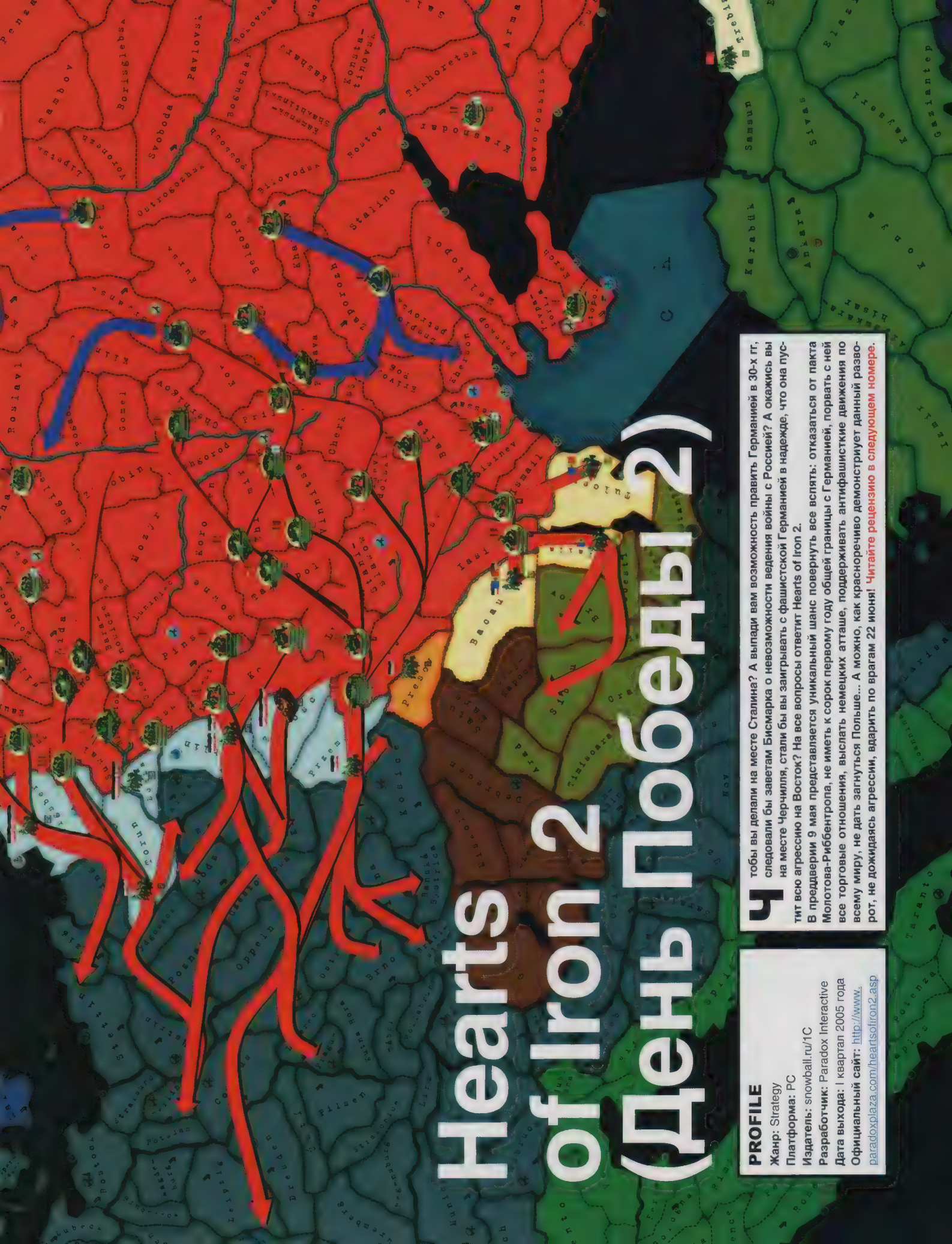
**M**idway воскрешает подзабытый трейдмарк и делает это так, что хочется аплодировать. Забудьте об одноименном «световом тире» времен первой PlayStation. Нынешняя Area 51 — совсем другое дело. Современный шутер от первого лица с налетом таинственности «Секретных материалов». При этом не чурющийся живописаний потешных синюшных инопланетных инсургентов. К озвучке одной из внеземных форм жизни, сражающихся на вашей стороне, привлечен Мэрилин Мэнсон. Список селебритис дополнен Дэвидом Духовны, чьим голосом говорит главный герой Area 51. И на закуску — мультиплеер от ветеранов DOOM — Тома Холла и Джона Ромеро! **Подробности в следующем номере.**



**LOADING** HEARTS OF IRON 2 (ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2) STRATEGY







# Hearts of Iron 2 (День Победы 2)

## PROFILE

Жанр: Strategy

Платформа: PC

Издатель: snowball.ru/1C

Разработчик: Paradox Interactive


Дата выхода: I квартал 2005 года

Официальный сайт: <http://www.paradoxplaza.com/heartsiron2.asp>

**Ч** тобы вы делили на месте Сталина? А выпали вам возможность править Германией в 30-х гг, следовало бы заветам Бисмарка о невозможности ведения войны с Россией? А оказались вы на месте Черчилля, стали бы вы заигрывать с фашистской Германией в надежде, что она пустит всю агрессию на Восток? На все вопросы ответит Hearts of Iron 2.

В преддверии 9 мая представляется уникальный шанс повернуть все вспять: откатиться от пакта Молотова-Риббентропа, не иметь к сорок первому году общей границы с Германией, порвать с ней все торговые отношения, выслать немецких атташе, поддерживать антифашистские движения по всему миру, не дать загнаться Польше... А можно, как красноречиво демонстрирует данный разворот, не дожидаясь агрессии, вдарить по врагам 22 июня! **Читайте рецензию в следующем номере.**



An isometric, aerial view of a city at night. In the foreground, a large industrial facility, likely a nuclear power plant, is visible with several large cooling towers and containment domes. A train is passing through the city, crossing a bridge over a river. The city is filled with various buildings, including residential houses and commercial structures. The lighting is a mix of the cool blues and greys of the night and the warm yellows and oranges of the city lights and the power plant's glow.

# Карибский кризис

## PROFILE

Жанр: Strategy

Платформа: PC

Издатель: 1C

Разработчик: G5 Software

Дата выхода: I квартал 2005 года

Официальный сайт:

<http://games.1c.ru/cmс/>

**И**дет 1962 год. СССР отказывается вывозить ракеты с Кубы. Давление со стороны США продолжает расти. Напряженная обстановка ставит под угрозу все мирные начинания. Нервы у руководства противоборствующих стран начинают сдавать. СССР сбивает над Кубой разведывательный самолет США. Штаты обрушивают на Остров Свободы страшнейший ядерный удар. В ответ СССР запускает свои смертоносные боеголовки по крупным американским городам. Штаты, не медля, делают то же самое. Мир впадает в безумие. На месте ядерных пустынь бушуют новые войны. Еще осталось нетронутое радиоактивной скверной жизненное пространство. Вопрос — кому оно достанется? Читайте рецензию в следующем номере.







The background image shows a large cargo ship with a prominent yellow crane. Several people are visible on the deck. In the foreground, the bow of a small white boat is visible on the right side. The title 'Пираты XXI века' is overlaid on the left side of the image.

# Пираты XXI века

## PROFILE

Жанр: Action/Adventure Платформа: PC Издатель: не объявлен

Разработчик: DIOsoft Дата выхода: конец 2005 года

Официальный сайт: <http://www.diosoft.com/>

**С**пециальное зимнее предложение! Субтропический климат и вечнозеленая растительность. Солнце и океан. Роскошные яхты и дикие песчаные пляжи. Острова и лагуны. А главное — никаких мутирующих тварей и душных коридоров! Рай, суший рай!

Место действия — тропический архипелаг, гнездо современного морского пиратства, единый игровой мир без разделения на этапы, уровни, миссии.

Action-shooter от киевских разработчиков с уклоном в дайвинг! Добавим сюда надводные, воздушные, наземные и подводные средства передвижения, возможность захвата гигантских океанских судов и ведение глубоководных боев. Шарман!














# Казачи II: Наполеоновские войны

## PROFILE

Жанр: Strategy

Платформа: PC

Издатель: GSC World Publishing

Разработчик: GSC Game World

Дата выхода: I квартал 2005 года

Официальный сайт: <http://www.cossacks2.ru/russian/>

**П**родолжение популярной серии «Казачи» грозитя вот-вот появиться в магазинах и увлечь нас всерьез и надолго. Поверьте, средств для этого у игры предостаточно. «Казачи II» следует величать не иначе, как серьезное историческое произведение, сплав стратегии и тактики, кладезь знаний по «наполеонике». Сей благородный титул еще следует заслужить, однако, игра с такой родословной с легкостью развеет сомнения, в этом мы убеждены. «Казачи II: Наполеоновские войны» использует более совершенные технологии и, вместе с тем, дает возможность искушенным стратегам взглянуть по-новому на ведение войн в условиях, приближенных к историческим реалиям. **Подробности в следующем номере.**





TIM O  
BRAD-  
STREET



COVERSTORY



Виктор Перестукин

# THE PUNISHER КАРАТЕЛЬ КОСМОС И ЗЕМЛИ

Мы стоим на важном рубеже. От продаж «Карателя» зависит, какими будут игры ближайшего десятилетия. Успех игры подхлестнет выпуск новых игр с таким уровнем насилия, где кровь является всего лишь предметом интерьера...





# THE PUNISHER КАРАТЕЛЬ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

Мы присутствуем при кровавых родах нового жанра. Рамки action больше не умежают его. С каждым годом игр с возрастным запретом, близким к порнографии, будет становиться все больше. Пытки и зверства стали занимать особую нишу в индустрии. Оно и понятно: ниша-то свободная, неизведанная. Первопроходцы, пионеры новых острых ощущений потихоньку проторяют дорожку играм с запретным уровнем насилия. В крупных американских гипермаркетах свободно продают GTA, объявленную особо рьяными протестантами



предтечей прихода Антихриста. Жестокость приносит неплохой доход, да и само слово «игры» все еще отсылает нас к чему-то детскому, несерьезному. В общем, кроме религиозных фанатиков у жестоких игр практически нет естественных врагов. Вы же не станете приговаривать, что предупреждающая надпись на игре вас останавливает? Кроме приличной выгоды, которую получают продавцы виртуальной смерти, есть еще один фактор, объясняющий продолжающуюся визуализацию насилия. Мы — поколение, привыкшее стрелять и давить. И не собираемся отказываться от этого удовольствия ни в этом году, ни через де-





# COVERSTORY

## КОСМОСИЛА

Каратель заговорит голосом Дмитрия «Космоса» Дюжева. «Братва, мы не хотим стрелять, но если кто дернется — всех перемочи!», — монолог Космоса из «Бригады» вошел в своеобразный «Зал Славы» современного отечественного кинематографа. Каратель, конечно, далеко не Космос. Он не склонен юморить, он немногословен, он мститель, он пришел за жизнями негодяев. Его реплики отдают претенциозностью и пафосом: «Теперь называйте меня Карателем!» Дмитрию, однако, не привыкать, даже у Космоса проскальзывали жесткие нотки. Локализаторы признаются, что добиваются от Дмитрия интонации «Белый, сука, ненавижу!», с чем он успешно справляется.



сять лет. Не собирается останавливаться и технологическая эволюция. Реалистичность игрового процесса год за годом будет расти, и мы с вами еще доживем до того момента, когда очередной мегатех про Марио поразит публику мельчайшими подробностями смерти врагов. То есть, прыжок на супостата будет сопровождаться звуком выдавливаемых из существа соков и соответствующей картинкой. Множество игр, получающих сейчас порицание за пропаганду насилия, выйди они 5-10 лет назад, прошли бы незамеченными. Визуализацию насилия и жестокости они просто не смогли бы себе позволить, как технологическое новшество.





# THE PUNISHER КАРАТЕЛЬ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

Самым колоритным персонажем, участвующим в проекте, по общему мнению, считается Игорь Погорелов, более известный как «Росписной» (на фото). Из 42 прожитых лет 30 он провел в местах лишения свободы. Свой первый срок Игорь получил в возрасте 12 лет, после чего попал в детскую воспитательную колонию. В общей сложности Игорь пробыл на свободе 10 месяцев. Досрочно освобожден в марте 2004 года. Игорь покинул место заключения лауреатом всероссийского конкурса песни «Калина Красная» и начал новую жизнь эстрадного певца.



Вспомним достославную Contra — два мужика на протяжении всей игры, без особой на то причины, валят толпы народу. Уровень развития индустрии тогда физически не мог позволить реализовать кровь и стоны умирающих. Однако существующий факт массового убийства почему-то никого не приводил в ужас. Вы не обратили внимания, практически любой игровой процесс, представленный на сегодняшний день, предлагает насилие в том или ином виде? Это как с убийством в квартире этажом выше. Если сейчас это не так заметно, то со временем кровь будет проступать отчетливее и отчетливее, пока не начнет капать в ваш утренний кофе.





# COVERSTORY

## PUNISHER ПОКАРАЮТ?

Продолжительное вступление — затянувшаяся прелюдия — всего лишь подводка к одной простой мысли: не бывает слишком жестоких игр, бывают игры хорошие, а бывают — плохие. Представленный на суд общественности (пока в нашем лице) «Каратель» из тех, что обязательно порастут скандалами на почве чрезмерной жестокости. Игра даст богатую пищу желтым газетчикам, обожающим делать пустые сенсации на неисследованном и малознакомом материале. Их предшественники с такой же агрессией набрасывались на зарождающийся кинематограф, обвиняя его в безнравственности и лег-

ковесности. Мы не будем уподобляться непрофессионалам, морщить носы, видеть только грязь и разврат. Тем более, мы с вами выяснили, что насилием занимаемся со времен Bomberman и «Морского боя». Нам не привыкать.

## ОФИЦЕР И ДЖЕНТЛЬМЕН

Игра рассматривается как удар по шее известному кровавому культу Manhunt, в котором предлагалось только зверски убивать, не особо заморачиваясь на какой-то сюжетной подоплеке. The Punisher пришел, чтобы скосырнуть Manhunt с его трона из черепов и костей и занять законное место Самого Великого и Ужасного. И, в пер-





# THE PUNISHER КАРАТЕЛЬ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

вую очередь, The Punisher должен переиграть конкурента в категории «самое бесцеремонное отношение к людям и их бездыханным телам». Вспомним, Manhunt не утруждал себя разнообразием игровых смертей. Пакет на голове и стекло в глазу — четкая ассоциация, возникающая при упоминании игры. Самая популярная расправа. Поножовщина и бытовуха. В игре есть что-то от больничной койки и психологического теста — что вы чувствуете, когда душите пакетом? Правильный ответ — надоело, сколько можно?! Болезненную атмосферу нагнетал сам герой. Будучи безоружным, он представлял собой редкостную размазню. При-



ходило, подобно крабу, пробираться темными уголками, в надежде дотянуться клешней до чего-нибудь существенного. Такие ситуации встречаются и в других играх, однако в Manhunt — это часть геймплея, заставляющая игрока влезть в шкуру трусоватого душегуба с патологиями. То ли дело Punisher! Какой типаж! Мститель, каратель, офицер и джентльмен. В нашем городе — новый судебный исполнитель! Его судьба печальна и в тоже время типична для людей его склада. Потеря семьи от рук озверевших бандитов, бездействие властей, разочарование в карьере добропорядочного борца с преступностью. И, как следствие, быв-





# COVERSTORY

ший сотрудник спецслужб выбирает стезю Карателя. Запомните его таким. Его враги — отбросы общества, отъявленные негодяи и безжалостные головорезы. Замкнув на себе две ветви власти — судебную и исполнительную — Каратель отправляется на чистку города в лучших традициях Чрезвычайной Комиссии по борьбе с контрреволюцией и саботажем.

## ПОМЕХИ

Как видите, мотивация у игрока более чем достаточная. Даже если вас не обуял праведный гнев семьянина, то уж некоторую настороженность по отношению к деклассированным элементам



## ДИСКОГРАФИЯ

Озвучка игры проходит без задержек и проволочек еще и потому, что люди, занятые на ролях преступников, практически поголовно представлены на российской эстраде. Никакой боязни микрофона, поставленный голос, опыт звукозаписи.





# THE PUNISHER КАРАТЕЛЬ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

(представляющим темную сторону в игре) вы наверняка испытываете. Каратель пройдет по районам, контролируемым русскими, японскими, итальянскими группировками. Каждая из них в какой-то степени замешана в убийстве семьи главного героя. Каратель берет за основу принцип коллективной ответственности — стреляя во всех, на небесах разберутся. Своих недругов принято свеживать разными способами. От стандартной пули в лоб до — мордой в кипящее масло. На последнем способе остановимся подробнее. Так называемая «опциональная смерть» доступна в строго отведенных местах, где, собственно, имеется что-

нибудь этакое. Например, лесопилка. Обрисуем игровую ситуацию — идет бой. Игрок жмет противника ближе к шумящему агрегату, как вдруг загорается предупреждающий символ — можно резать! При наборе соответствующей комбинации игроку во всех красках демонстрируют сцену, которую иначе, как «бесчеловечная жестокость», назвать трудно. Именно обилие подобных сцен (а их великое множество, и все уникальные, это вам не пакеты на голову.) вынудило компании Marvel и Sony отложить на время выход игры. В итоге было придумано изящное решение — все ролики со сценами насилия пустить с помехами. То есть, кар-

тинка слегка деформируется, как при плохом сигнале телеантенны. Не скажу, чтобы данная мера действительно работала и что-то скрывала. Главный тезис Marvel и Sony — игрок волен не включать триггеры с этими «ужасными сценами». Против такого аргумента трудно что-то возразить.

### И ВООБЩЕ, ХВАТИТ УЖЕ О НАСИЛИИ

The Punisher красуется на обложке третьего номера вовсе не по причине редакционной кровожадности и людоедства. Игра заинтересовала нас, прежде всего, как уникальный эксперимент, который в России (да и, пожалуй, в мире) никто

не осуществлял. Речь о локализации игры. Punisher получит русское прозвище «Каратель», голос Космоса и врагов зеков.

Punisher стал для российского рынка самой высокобюджетной локализацией за всю историю существования оных. Компания Vellod, взявшаяся за перевод, имеет некоторый опыт общения с подобным материалом. Будучи не первый год на консольном российском рынке, Vellod успела поработать с первыми локализациями для PS one в качестве дистрибьютора. Теперь, выйдя на новый уровень, Vellod приняла решение самостоятельно затачивать игры под российские реалии. Игра еще не увидела свет,





# COVERSTORY

как о русской локализации уже поплзли самые разнообразные слухи. Мы сочли своим долгом эти слухи подтвердить или опровергнуть. Телеграфируем из Vellod'a.

## ДВОЙНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Русский Punisher будет выгодно отличаться от своих западных родственников. Голосом «Карателя» станет Дмитрий Дюжев, безызывестный Космос из «Бригады». Этот выбор казался нам несколько странным (ведь амплуа у Дюжева скорее комичное, чем геройское), пока не услышали примеры озвучки. Дмитрий, прежде всего, актер, а уже потом — Кос-

мос. Голливудский ответ Дюжеву выглядит плоским и примитивным. Sony позвала актера, игравшего «Карателя» в одноименной экранизации. Кто смотрел фильм — поймет.

Следующим шагом Vellod стало приглашение вокалиста группы «Наив», скандально известного Чачи, на роли всяческих подонков и панкующих. (Не пропустите интервью с Чачей в этом номере!) И самый интригующий момент: Vellod посчитала, что тьма-тьмущая уголовников в игре прямо-таки напрашивается, чтобы их озвучивали «профессионалы». Впервые в истории, впервые в России к работе над локализацией присту-

пили самые настоящие заключенные. Бывшие, естественно. Чтобы вы не подумали, что это мелкие хулиганы какие-нибудь, приведем цифры — в общей сумме эти 5 человек отсидели за решеткой около 100 лет. Сейчас, в основном, это законопослушные представители шансона. «Однако прошлое по-прежнему тербит их души, и Зона фигурирует в разговорах постоянно, — делятся впечатлением сотрудники Vellod'a, — вплоть до того, что в процессе озвучки у них родилась идея сделать игру про нее». Бывали и курьезные случаи. На Зоне матом ругаться, мягко говоря, не принято. Табу. Для некоторых «артистов» запрет оказался

нерушимым до сих пор, а поскольку игра допускает ненормативную лексику, приходилось уговаривать. В целом, работа идет плодотворно, без сбоев. Полученный опыт компания Vellod собирается использовать и дальше. Сделать одним из своих направлений — аутентичный перевод подобного рода игр. Это самая масштабная локализация, не только по количеству смелых и революционных идей, но и по количеству вовлеченного в этот процесс народа. Для сравнения: против двадцати пяти человек, участвовавших в озвучке Punisher — пятьдесят человек, занятых в «Карателе». Двойное превосходство. ■





УБЕРИТЕ  
ДЕТЕЙ ОТ  
ЭКРАНОВ!



# ПЕРВОБЫТНОЕ ЗЛО

самые жестокие  
игры всех времен

Специально для вас мы отобрали самые, как нам кажется, выдающиеся образцы компьютерно-игрового насилия. Делать из списка топ-лист мы не стали — слишком уж эфемерны критерии «жестокости». Каждая позиция, представленная здесь, замечательна по-своему. Где-то много красного кетчупа, который в стародавние времена ухитрился чем-то шокировать общественность. Где-то нам позволяют умерщвлять виртуальных оппонентов так, как мы и вообразить себе не могли. А еще есть Manhunt с его культом полиэтиленового пакета. Выбирайте блюдо себе по душе.





# COVERSTORY

## DOOM

Платформа: PC, PS one, SNES, GBA, 3DO, 32X, Jaguar и т. д.

Жанр: Action

Дата выхода: 1993

Издатель: id Software

Разработчик: id Software

У id Software получилось сделать не просто выдающийся шутер, который в далеком уже 1993-ем заставлял челюсти разбегаться по углам, но и положить начало печальной серии скандалов, которая достигла своего апогея в последние пару лет. Идеальная по тем временам картинка, разлетающиеся на куски враги, отсутствие экономии кетчупа и политика «kill everything that moves» вызвали у особо щепетильных личностей чувство безразличия и возмущения. До поголовной подачи исков и обвинений разработчиков в жестокости оставалось чуть меньше десяти лет.



## MORTAL KOMBAT (серия)

Платформа: PC, PS one, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Mega Drive, SNES и т. д.

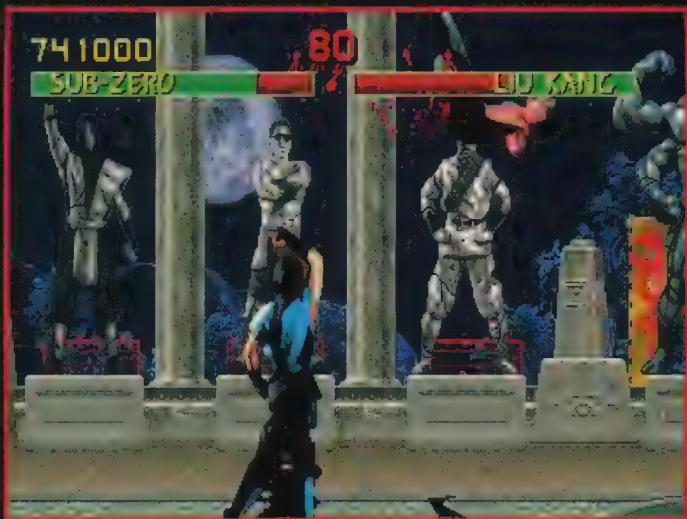
Жанр: Fighting

Дата выхода: 1993

Издатель: Acclaim Entertainment

Разработчик: Probe Entertainment/Midway Games

Это сейчас Mortal Kombat кажется вещью обыденной и свою популярность, в основном, держит за счет некогда раскрученной торговой марки. В свое же время оцифрованные бойцы и модный motion capture выводили виртуальный мордобой на совершенно иной уровень. Никакой грошовой мультипликации с дурацкими звуками! Максимально правдоподобные спецприемы и фотографическая картинка заставляли относиться к происходящему на экране серьезно. Особый шик для непуганых потребителей представляли экзотические fatality — оторвать приятелю голову в конце сватки было делом чести каждого. Мечтать о большем казалось невозможным.



## LOADED

Платформа: PC, PS one, Saturn

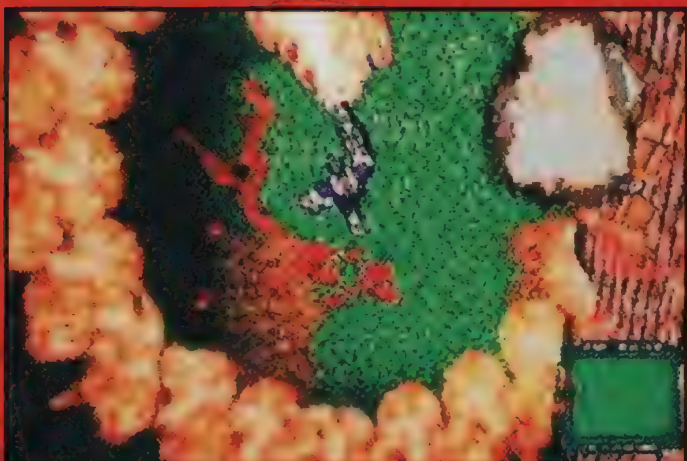
Жанр: Action

Дата выхода: 1996

Издатель: Interplay

Разработчик: Gremlin Interactive

В начале жизненного цикла первой PlayStation эта, в общем-то, непритязательная игра производила неслабое впечатление. Вернее, даже не столько она, сколько донельзя симпатичные лужи кровищи, остававшиеся на месте поверженных супостатов. Да и концепт располагал к веселью — отъявленные преступники (среди которых, разумеется, и брутальный клоун-маньяк), совершающие побег из тюрьмы строгого режима. Побег, разумеется, не ползком по задворкам, а в полном боевом облачении, с ураганной пальбой и сотнями трупов по всем помещениям, куда нас только заносит нелегкая. Небольшая мясная феерия, отлично расслабляющая после трудового дня. Даже сейчас, девять лет спустя после оригинального релиза.





# САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### PAINKILLER

Платформа: PC

Жанр: FPS

Дата выхода: 2004

Издатель: Dreamcatcher Interactive

Разработчик: People Can Fly

Для человека, психически развитого, Painkiller — скорее, комедия, нежели претендент на звание самой жестокой игры. Этакий фарс с тряпичными куклами в качестве актеров и общей атмосферой безумия. И, возможно, именно общая несерьезность как раз спасла польский шутер от скандальной репутации. Досадную ошибку, правда, тут же попытался исправить аддон, покушающийся на святое — детей и клоунов: и тех, и других в нем можно с все той же непринужденностью прибить к стене осиновыми кольями. А то, что все они, по сути, опасны для окружающих — дело десятое.

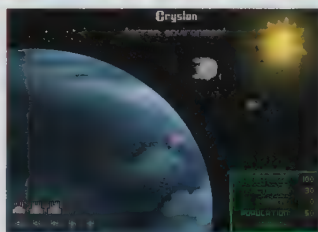


### НАСТОЯЩАЯ ЖЕСТОКОСТЬ ВСЕГДА ЗАВУАЛИРОВАНА

Мы хотим вам поведать о по-настоящему жестоких и бессердечных проектах. Сорвать маски с тех, кто скрыто, без показного насилия, приучает нас быть фюрерами виртуальных пространств. Слушание по делу пропаганды звериной жестокости объявляем открытым.

### ОБВИНЯЕМЫЙ — MASTER OF ORION

За возможность орбитальной бомбардировки биологическим оружием. За возможность гено-

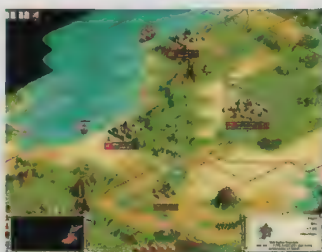


цида целых галактик. За возможность уничтожения обитаемых звездных систем. За выставление человека агрессивным, лицемерным, экспансивным существом.

### ОБВИНЯЕМЫЙ — CIVILIZATION

За возможность применения ядерного арсенала против

мирных городов. За возможность тоталитарного правления. За разжигание вражды между этносами и нациями. За возможность нарушения Женевских и Гаагских конвенций. За невозможность мирного сосуществования цивилизаций!



### ОБВИНЯЕМЫЙ — SID MEIER'S PIRATES!

За популяризацию разбойного образа жизни. За воспитание алчности и жадности. За возможность отправки на дно безоружных судов, полных беззащитных пассажиров. За невозможность оказания помощи терпящим кораблекрушение.

### MAFIA

Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox

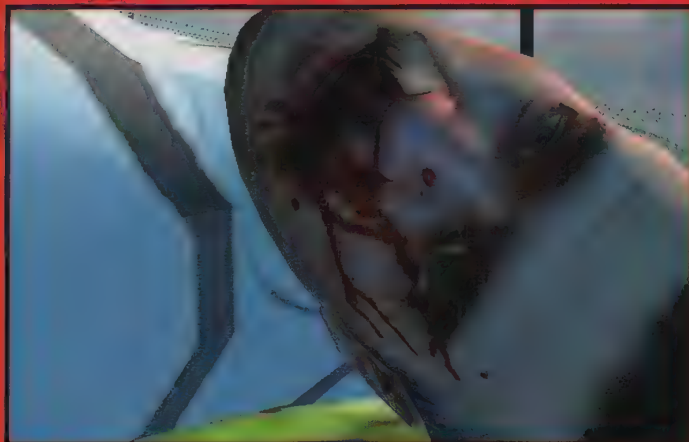
Жанр: Action

Дата выхода: 2002

Издатель: Take-Two Interactive

Разработчик: Illusions Softworks

Италия распорядилась в духе комиссара Катани — сразу же объявила табу на игру. Пропаганда мафиозного образа жизни в Апеннинях карается по закону. В наших широтах о подобных дерзостях и не слыхивали. На экранах «Бумер», на мониторах «Мафия». Жестокость в игре некоторым покажется слишком будничной и даже смехотворной. Однако уровень реализма, с которым отделан городок Лост-Хэвен, позволяет видеть в каждом противнике личность, а их насильственную смерть квалифицировать как убийство.





# COVERSTORY

## BLADE OF DARKNESS

Платформа: PC

Жанр: Action

Дата выхода: 2001

Издатель: Codemasters

Разработчик: Rebel Act Studios

Даже после нескольких лет ожидания и шокирующей демо-версии игра поражала наповал. Такую боевую систему, архитектуру, дизайн уровней и монстров, атмосферу и графику до сих пор практически невозможно встретить. К сожалению, ближе к концу процесс превращался во что-то совершенно непостижимое и тупо-аркадное. В список жестоких игр Blade of Darkness зачислена не только потому, что убийство монстров в ней выглядело крайне реалистично — отрубание конечностей и декапитация сопровождались правильными фонтанами крови и конвульсиями, но и по причине своего недоброго отношения к игроку. Мало того, что в Blade of Darkness было просто сложно играть, так еще за каждый лишний сейв тебя обзывали некрасивыми словами...



## THRILL KILL

Платформа: PS one

Жанр: Fighting

Дата выхода: Официальная дата выхода отсутствует

Издатель: Virgin Interactive

Разработчик: Paradox Development

Единственная игра в этом в списке, которая, в общем-то, официально так никогда и не выходила. Но, несмотря на это, поиграть в нее — при наличии большого желания — можно. В пиратскую, абсолютно неофициальную версию, разумеется.

История с проектом Paradox Development связана мрачная. Разработчик сделал достаточно нетривиальную штуку — первый файтинг на четырех персон для первой PlayStation. С заметными инфлюенциями Mortal Kombat и прочих Killer Instinct. Кровища, добивания, злодейские персонажи и все в таком духе. Virgin Interactive слепила промо-диски и разослала журналистам. Помним, как шесть с лишним лет назад сами такой получили и писали рецензию для «Official PlayStation Россия». А потом случилась интересная вещь — игра отошла к Electronic Arts. Та подумала, сочла игру слишком жестокой и отменила готовый проект. Совсем.



## STATE OF EMERGENCY

Платформа: PC, PS2, Xbox

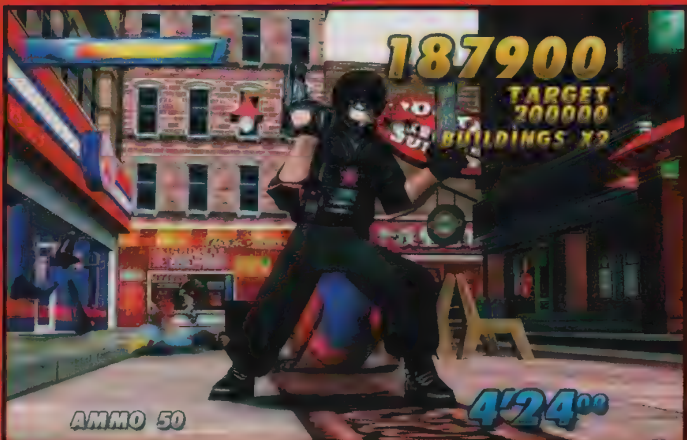
Жанр: Action

Дата выхода: 2002

Издатель: Take-Two Interactive

Разработчик: Vis Entertainment/Wide Games

Take-Two рано или поздно откажутся от выпуска «скучных» игр. Нарвавшись однажды на золотую жилу Grand Theft Auto, компания пытается выжать из нее все соки. Уберите из последней автомобили — и получите кристально чистый экшн, позволяющий снести башку любому, кто не вписывается в рамки законопослушного гражданина. А поскольку таковых там большинство, декапитация в State of Emergency становится основным занятием, независимо от того, кому принадлежат черепные коробки и прочие ненужные органы. Чище просто не бывает.





# САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### BLACK MOON CHRONICLES

Платформа: PC

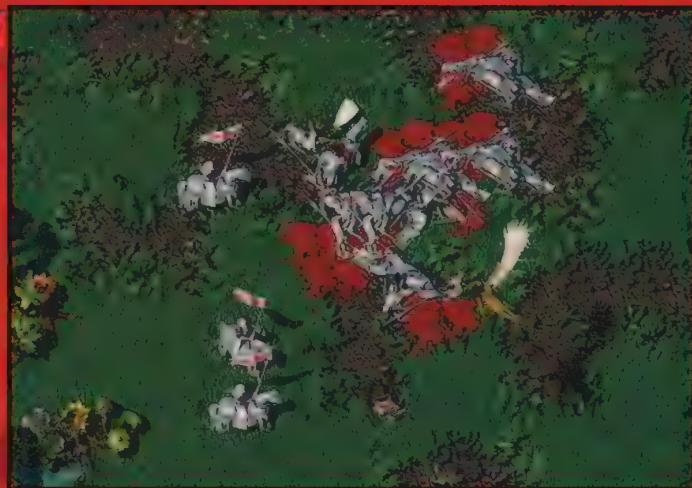
Жанр: RTS

Дата выхода: 1999

Издатель: Cryo

Разработчик: Cryo

Трудно назвать данное произведение игрой. Неуправляемые армии, ужасные тормоза даже на сильных машинах, общая недоделанность — все это не прибавило успеха проекту. Игра была и осталась развлечением для экзальтированной публики. Которой, несмотря на чудовищное исполнение, доставляет удовольствие принимать участие в таких забавах, как, например, «Обильная Жатва» — колесница с прикрепленными лезвиями (стоящая на вооружении у служителей Святой Церкви) оставляет кровавые борозды в толпе беззащитных крестьян. Стоит напомнить, что игра была сделана по мотивам мрачных французских комиксов.



### HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Платформа: PC

Жанр: RTS

Дата выхода: 2002

Издатель: Darxabre

Разработчик: Darxabre

Вот это удивительный экземпляр, просим обратить внимание! Настоящая запрещенная игра. Безродная разработка кучки энтузиастов, повествующая о буднях футбольных фанатов, распространялась исключительно через Интернет. Игру объявили нон-грата большинство стран мира, но перекрыть ее вольготное существование в пределах сети казалось невозможным. Игра одним своим существованием бросала вызов традиционным укладам общества и в преддверии последнего Чемпионата Европы по футболу, по невыясненным обстоятельствам, сайт игры прекратил свое существование.



### BLOODRAYNE

Платформа: PC, PS 2, Xbox, GameCube

Жанр: Action

Дата выхода: 2003

Издатель: Terminal Reality, Vivendi Universal

Разработчик: Majesco Games

Случается, к этой игре применяют прилагательное «брутальная», хотя некоторые члены редакции не склонны считать BloodRayne и просто жестокой. Ну, бегает сексапильная вампириша по готическим декорациям, шинкует зомбарей да нацистов, сладострастно причмокивает, высасывая из них кровь. Ничего особенного. Разве что расчлененка и кровяшка в масштабах, превосходящих разумные. Но все равно как-то «понарошку» все, для неокрепшей психики. Учитывая, что после выхода второй части игры рыжая бестия имеет все шансы заменить в головах подрастающего поколения Лару Крофт, которая обращалась с противниками куда как нежнее, есть повод для беспокойства.





# COVERSTORY

## HITMAN (серия)

Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube

Жанр: Action

Дата выхода: 2000

Издатель: Eidos

Разработчик: IO-Interactive

Все действия главного персонажа попадают под уголовные статьи об умышленных убийствах, совершенных с особым цинизмом и отягчающими обстоятельствами. Жестокость трудно оправдать, однако подавляющая часть игр в этом списке пытается это сделать. Персонажи большинства проектов или мстят, или воюют с редкостными гадами, которых и жалеть-то невозможно. Hitman предлагает совсем иной типаж. Главный герой чеширским котом пробирается к спящим, ничего не подозревающим, неизвестным людям, хладнокровно умерщвляет их и отправляется за гонораром.



## THE SUFFERING

Платформа: PC, PlayStation 2

Жанр: Action

Дата выхода: 2004

Издатель: Midway

Разработчик: Surreal Software

The Suffering стоит немного в стороне от остальных проектов. Вместо того, чтобы демонстрировать расчлененку и лить ведрами томатную пасту, Surreal Software виртуозно показала суть жестокости, собрав в одном месте едва ли не все известные способы физического надругательства над телом. При этом в лучших традициях самых изысканных блюд вам чаще отводится скромная роль дегустатора и наблюдателя, а не шеф-повара. Но в совокупности этого хватает за глаза, чтобы губкой впитать лезущую изо всех щелей атмосферу хоррора.



## FALLOUT

Платформа: PC

Жанр: RPG/strategy

Дата выхода: 1997

Издатель: Interplay

Разработчик: Black Isle Studios

Fallout нельзя признать какой-то уж запредельно жестокой игрой. В конце концов, первую часть можно пройти без единого выстрела — проверено опытным путем. Другое дело, что игра позволяет творить запредельную жестокость, если у вас на то есть желание. Заметим, что у большинства пользователей оно тут же появляется. В результате вымирают целые поселения, игроки промышляют разбоем, осквернением могил и работорговлей. Список можно продолжать бесконечно — такого простора для креативного зла, как в первых двух Fallout'ах, вы мало где найдете.





# САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

## УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### KINGPIN: LIFE OF CRIME

Платформа: PC

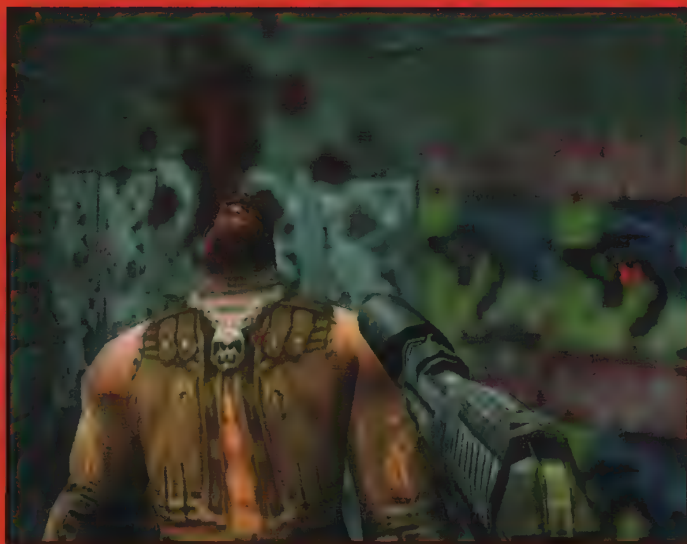
Жанр: Action

Дата выхода: 1999

Издатель: Interplay

Разработчик: Xatrix

Похоже, первая игра, где герои настолько не стеснялись в своих выражениях. Да что там в выражениях — в действиях! Возможность замесить ломом лицо чернокожего, пославшего тебя четырехэтажно, вводила российскую игравшую публику в натуральный экстаз. И если сейчас мы уже начинаем уставать от игр, замешанных на криминальной карьере главного героя, то в 1999 это подкупало вне зависимости от того, как ты относился к «братве». Благо, процесс становления буквально отброса в главаря шайки ублюдков был выполнен на действительно впечатляющем уровне. Нельзя не отметить великолепное использование движка Quake II (именно в Kingpin ребята из Xatrix показали, каким должен быть огнемёт в играх, продолжив традицию в Return to Castle Wolfenstein), отличный дизайн уровней и разнузданный мультиплеер с оригинальными режимами и морем угара. Плюс саундтрек от Cypress Hill.



### HARVESTER

Платформа: PC

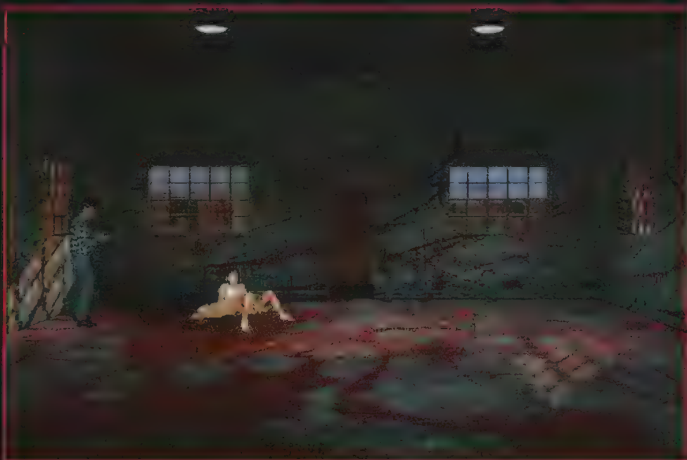
Жанр: Adventure

Дата выхода: 1996

Издатель: Virgin Interactive

Разработчик: DigiFX Interactive

Игру подвел откровенно дурной вкус ее создателей. С экранов на нас смотрит тупая и злобная игра. Настоящий физический и моральный уродец. Тем, собственно, проект и прославился, вошел в историю, как самый жестокий квест за всю эволюцию игрового строения. Вы смотрели «Восставший из ада»? Тогда вы легко можете представить общую эстетику игры. И только пользуясь дремучестью раннего потребителя игр 90-х годов, продавцы компьютерных салонов умело освобождали полки своих магазинов от этого непотребства.



### CARMAGEDDON

Платформа: PC

Жанр: Racing/Action

Дата выхода: 1997

Издатель: Interplay

Разработчик: SCI Entertainment Group

За недостатки остальных проектов, на роль жертв выбирающих что-нибудь похуже из демографического мусора, отдувается лишь один Carmageddon на пару с Postal. Только там разница между bad guy и old lady стирается совершенно. Собственно, чтобы просто пройти уровень, вам в качестве альтернативы придется передавить мирное население района. Женщины, бабушки, подростки, лица неопределенных социальных групп — все они одинаково хорошо насаживались на капот «зубастого» болида. Не удивительно, что сегодня, ввиду развития технологий отображения картинки, никто не решается повторить опыт SCI Entertainment.





# COVERSTORY

## POSTAL, POSTAL 2

Платформа: PC

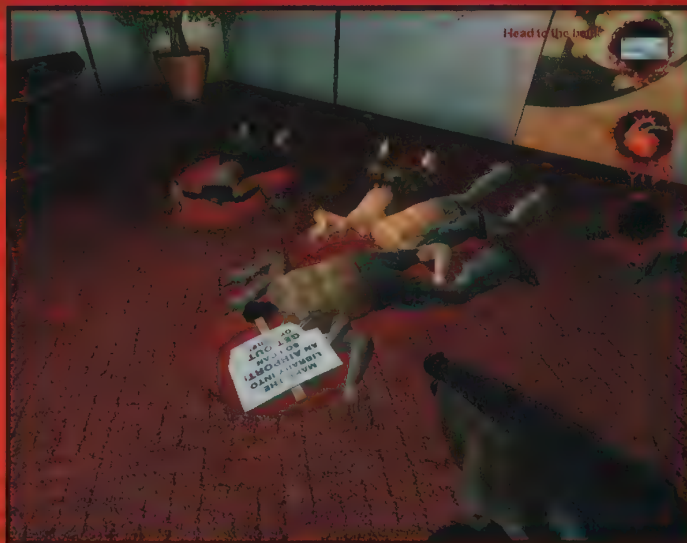
Жанр: Action, FPS

Дата выхода: 1997, 2003

Издатель: Running with Scissors

Разработчик: Running with Scissors

Postal — чуть ли не главное трэш-пугало всей планеты. Впрочем, примерно так его и задумывали. Кособокий, но угарный и провокационный первый Postal поднял неслабую шумиху — вести добрались даже до сената США. Этого разработчикам из Running with Scissors, естественно, показало мало, и они продолжили веселье, устроив знатный глумеж в сиквеле. Postal 2, превратившийся в натуральный FPS, приучил нас смеяться над мочеиспусканием на трупы поверженных врагов и наглядно, в красках, показал, что кошка вполне годится в качестве глушителя. Один из главных стебковых проектов последних лет, естественно, был запрещен в подавляющем большинстве стран мира. В России — силами «Акеллы» — он стал хитом продаж. Вероятно, отечественная аудитория юмор все таки поняла и оценила.



## GRAND THEFT AUTO (серия)

Платформа: PC, PS one, PlayStation 2

Жанр: Racing/Action

Дата выхода: 1998

Издатель: Take-Two Interactive

Разработчик: DMA Design/Rockstar Games

Здесь правильнее было бы поставить цифру 3 в заголовок, поскольку именно третье измерение добавило серии подробностей о жизни провинциального угонщика автомобилей. А заодно и разворошило слегка задремавший рой законников, отчего-то посчитавших, что использованную проститутку нельзя тут же «усыпить» бейсбольной битой (не говоря уже о прочих добропорядочных пешеходах, словно кегли разлетающихся в стороны от проносающегося авто). Если как следует взяться за GTA 3, поводов для жалоб хватит у всех слоев населения на долгие годы.



## MANHUNT

Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox

Жанр: Action

Дата выхода: 2003

Издатель: Rockstar Games

Разработчик: Rockstar North

Законченный ублюдок любыми доступными средствами выбивает мозги из таких же подонков; в ход идет все, даже полиэтиленовые пакеты; каждый способ убийства демонстрируется с самых выгодных ракурсов... Это, если хотите, квинтэссенция жестокости. При более убедительной картинке Manhunt могла бы сойти за интерактивный снафф. Впрочем, она и так им является, судя по задумке сценаристов и проникновенным речам адвокатов, размахивавших судебными исками на Rockstar. Жаль лишь, что ассортимент кандидатов на умерщвление ограничивается отбросами общества.





Дмитрий Чернов

## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» СКАНДАЛЫ



На тему жестокости в играх не писал только ленивый. Десятки статей различных размеров облизали виртуальное кровопролитие и его влияние на неокрепшие мозги со всех сторон. Возьмите произвольный игровой журнал, ткните пальцем в первый попавшийся год из последних трех-четырех и с вероятностью в 99% сможете погрузиться в волны беллетристики, омывающие скользкую тематику. В сотый раз по-задорновски восклицать «ну тупы-ые», радуясь тому, что у нас «не так», бессмысленно. Попробуем для разнообразия смириться с тем, что ситуация именно такая, какая есть, и взглянем на самые основные этапы движения «Адвокаты против здравого смысла» с исторической перспективы.



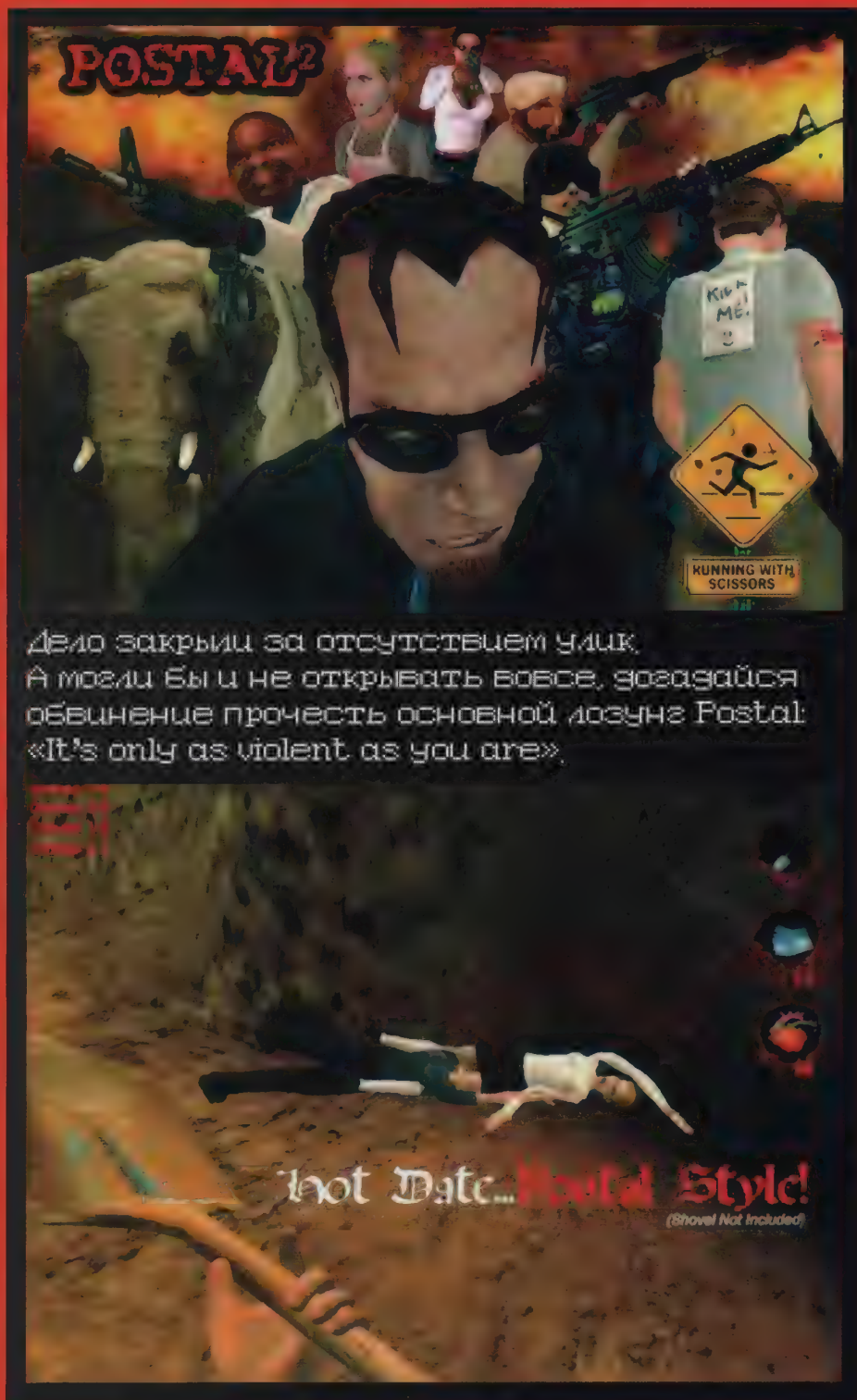
## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» ☠ СКАНДАЛЫ УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### «ГОЛУБОЙ» ПОЧТАЛЬОН

Несмотря на то, что Running With Scissors идею жестокого поведения в обществе поставила (будем честны, поскольку соблазн велик) во главу концепции Postal, информационные издания и представители юриспруденции на удивление спокойно отнеслись к появлению игры на полках. Несколько брызгающих слюной статей в провинциальных СМИ, пара попыток запретить продажи, пучок локальных возмущений и... и, пожалуй, все. Впрочем, были еще выступления в Сенате, но, в целом, некоторым на порядок более безобидным проектам повезло гораздо меньше. По крайней мере, с точки зрения количества поданных судебных исков.

Однако и среди этих мелочей можно найти достойные примеры. Так, в 1997 году работники американской почты USPS подали на Running With Scissors в суд за то, что название игры порочит доброе имя почтальона. Комичность ситуации очевидна не сразу — у людей, с английским языком знакомых поверхностно, слово «postal» и впрямь может вызвать ассоциации с почтовыми марками. На самом же деле ничего общего с Postal Service детище Running with Scissors не имеет. Для выяснения этого достаточно заглянуть в Merriam-Webster's Dictionary, согласно которому, «go postal» означает буквально «сойти с ума». Какое образование нужно получить, чтобы не знать этого, являясь носителем языка, непонятно. Однако судебные разборки заняли целых шесть лет, и лишь в 2003 году в деле «RWS против USPS» была поставлена точка.

Чуть меньший фурор произвели претензии голландских геев, скорее, рассмешивших общественность, чем получивших поддержку с ее стороны. Инициатором дела стал редактор гей-газеты «Gay Krant» Хэнк Крол. Иск содержал претензии к разработчикам, создавшим игру, в которой главный герой без особого стеснения убивал гомосексуалистов. Чтобы не показаться полным идиотом, Хэнк наряду с геями включил в список жертв кошек и собак. Но даже это не помогло «голубому» активисту — как и в случае с почтальонами, дело закрыли за отсутствием улик. А могли бы и не открывать вовсе, догадайся обвинение прочесть основной лозунг Postal: «It's only as violent as you are».



Дело закрыли за отсутствием улик.  
А могли бы и не открывать вовсе, догадайся  
обвинение прочесть основной лозунг Postal:  
«It's only as violent as you are».



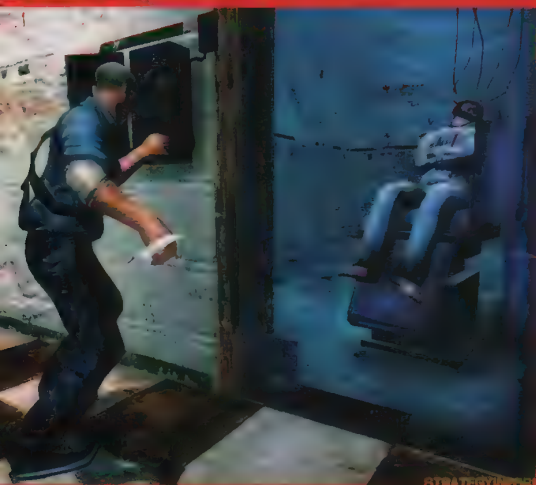
# COVERSTORY

## ОБЛАВА В ПАРКЕ

Manhunt, предлагающей примерить шкуру подонка, невольно ставшего актером подпольной киностудии, с поводами для исков повезло чуть меньше. 27 февраля прошлого года семнадцатилетний Уоррен Лебланк, вооружившись молотком и ножом, убил своего приятеля, четырнадцатилетнего Стефана Пакира. Заманив друга на территорию лейчестерского городского парка, где их якобы ждала пара красоток, Уоррен разбил Стефану голову молотком, а после неторопливо изрезал жертву ножом, повредив жизненно важные органы. Мать погибшего, узнавшая от друзей подростка-убийцы, что тот был буквально одержим Manhunt, в суд подавать не стала, ограничившись лишь призывом запретить продажу подобных игр. Однако призыв получил отклик в лице ряда британских торговых сетей — Dixons, Woolworths и GAME, на следующий же день снявших с полок кровавый экшн. Спустя полгода вышеупомянутый случай стал аргументом и для секретаря по промышленности и торговле, Патриции Хьюит, настаивавшей в своей речи в парламенте на ужесточении правил продажи подобной продукции. Но Manhunt имела дурную репутацию еще до убийства Стефана Пакира, попав за полгода до этого в опалу на территории Австралии и Новой Зеландии и получив жирное табу на свое распространение среди аборигенов. Возможно, не случись безмозглому Лебланку родиться на свет, этим бы все и ограничилось.



Мать погибшего, узнавая от друзей подростка-убийцы, что тот был буквально одержим Manhunt, в суд подавать не стала, ограничившись лишь призывом запретить продажу подобных игр





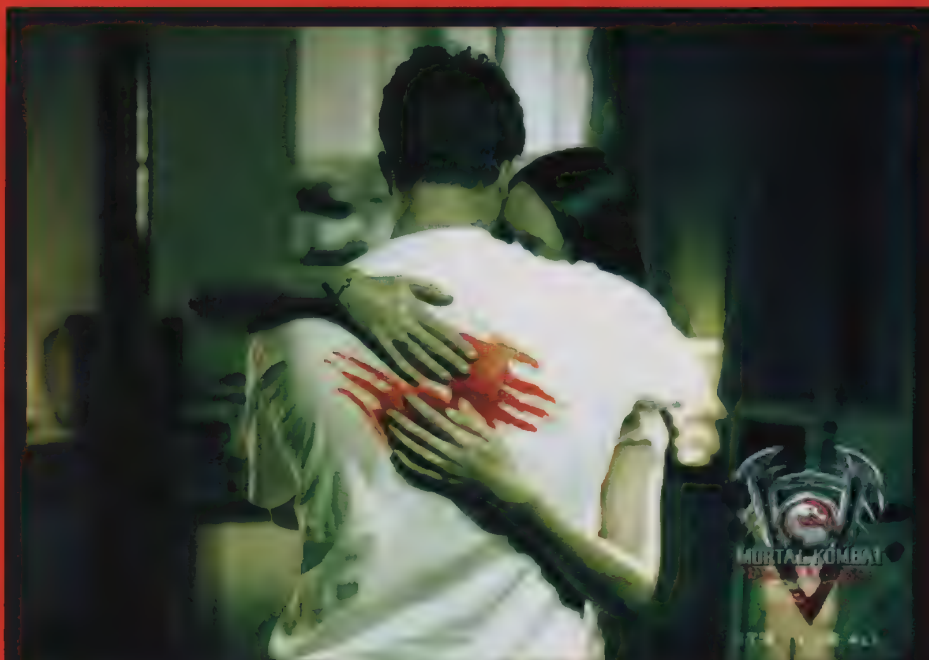
## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» СКАНДАЛЫ УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### ЭТО ЕСТЬ В КАЖДОМ

Впрочем, все равно попытки сделать ту или иную игру причиной сумасшествия делались задолго до появления Manhunt. Так, многострадальная Mortal Kombat, сразу после выхода в свет ставшая поводом для многолетних дискуссий, на заре Эпохи Исков подверглась целой бомбардировке со стороны любителей легкой наживы. В конце 2000 года мать юного каратиста, погибшего от неудачного спарринга, обвинила Midway в том, что ее сын решил попробовать «комбы» из МК со своим партнером и в итоге получил от последнего «специальный удар» ножом, превратившийся в fatality. В те непуганые времена компенсации еще измерялись десятками тысяч, и жизнь малыша поздно спохватившаяся мать оценила в смешные 75 тысяч долларов.

С тех пор Mortal Kombat неоднократно обвиняли во всех грехах, запрещая к продажам, а у ее разработчиков пытались даже отобрать двухмиллионный грант, выданный Chicago City Hall за пятидесятилетний срок службы Midway на благо города. Однако наиболее громкий скандал, связанный с игрой, произошел в Великобритании во время рекламной компании Mortal Kombat: Deadly Alliance. Причиной для возмущений стали рекламные ролики, плакаты и сопровождавший их слоган «It's in us all». На одном из постеров чернокожий юнец клал окровавленную руку на плечо белому бизнесмену. На другом то же самое проделывала девушка по отношению к парню. Оба — финальные кадры видеороликов, демонстрировавших процесс «рукоприкладства», перемежающийся с фрагментами из игры.

Рекламу заметили лишь после того, как было продано уже полмиллиона копий. В британскую администрацию по рекламным стандартам (ASA) пришло аж 15 жалоб на Mortal Kombat: Deadly Alliance с просьбой прекратить путать реальную жизнь с игрой и убрать злополучные ролики. Истцам удалось «найти» недостающее звено и додумать, что в перерыве между игрой в Mortal Kombat и встречей со своим парнем девушка, наверняка, где-то нашла. Не говоря уже о чернокожем расисте и лозунге, который тонко намекал на наличие зверя в каждом из нас. К счастью, у ASA хватило ума понять, что реклама не выходит за рамки приличия, и отклонить жалобы. Но шум, который произвели полтора десятка беспочвенных петиций, был на удивление оглушающим.



На одном из постеров чернокожий юнец клал окровавленную руку на плечо белому бизнесмену. На другом то же самое проделывала девушка по отношению к парню.



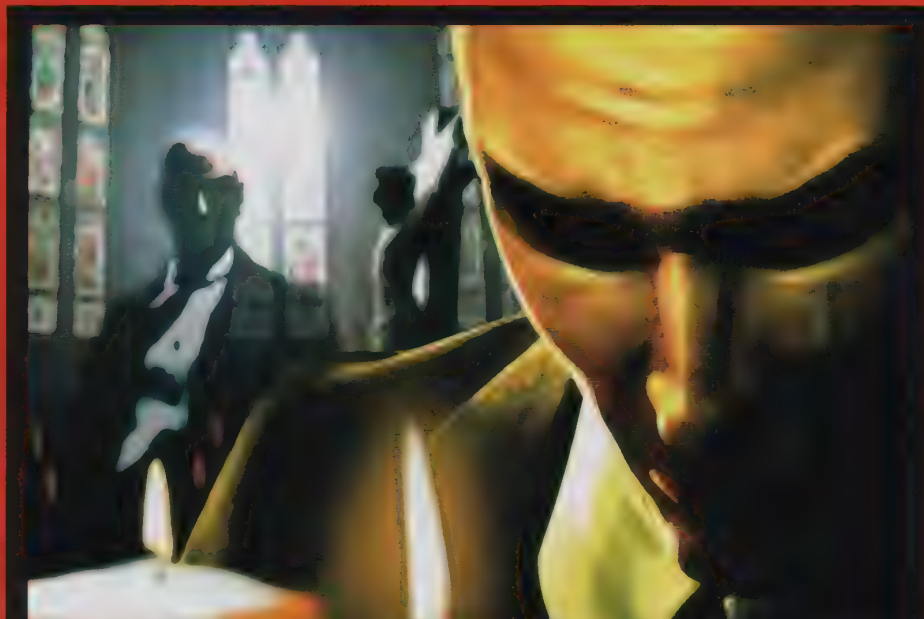


# COVERSTORY

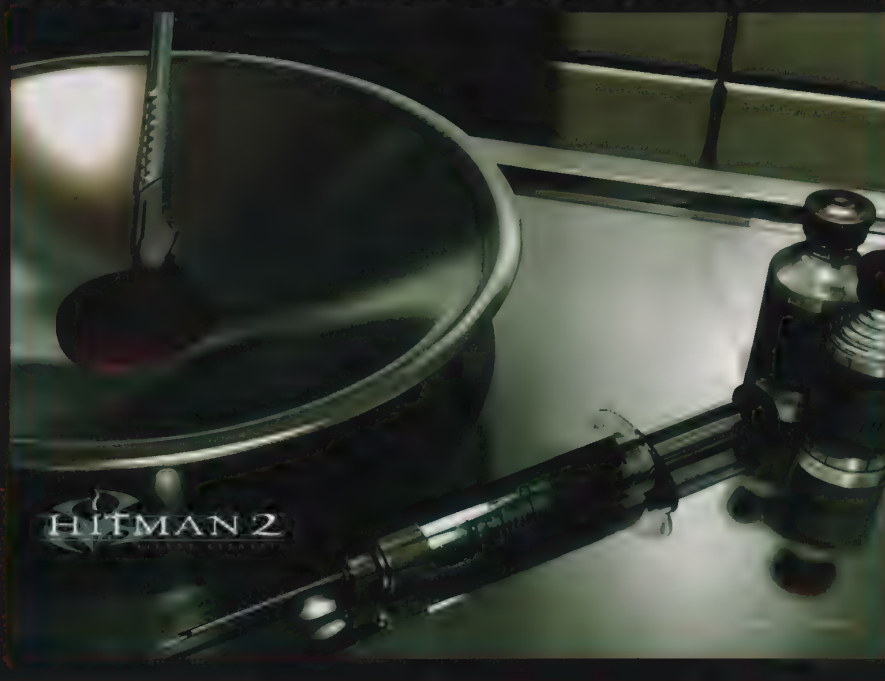
## УБИЙЦА СИХОВ

Приблизительно в то же время проблемы с рекламной кампанией постигли и Hitman 2: Silent Assassin. Правда, на этот раз причиной стал не гипотетический рекламный плакат с обнимающимся Сорок Седьмым, а орудовавший в Вирджинии снайпер. Последний к моменту старта промоушна успел подстрелить из винтовки нескольких человек, чем серьезно насолил не только Codename 47, делавшему то же самое в рекламном ролике, но и совсем безобидной Sniper: Path of Vengeance — обе игры были сняты с полок сети Wal-Mart, а их клипы запрещены к показу на ряде каналов. Но основные проблемы Eidos были еще впереди. И пришли они от лица сикхов и дали-тов, обвинивших игру в пропаганде расизма. По их словам, храм в Гудваре, в котором мистер Крутые Черные Штаны расправляется с последователями «злобного культа», известен как Золотой Храм, а резня представляет целую нацию законченными кретинами. Представители обеих национальностей собрали массу подписей в свою поддержку и выступили с требованиями убрать соответствующий контент с официального сайта и внести коррективы в игру (заменить тех же сикхов на, скажем, безобидных азербайджанцев).

Издатель отнесся к жалобам на удивление серьезно, почистив веб-страницы от негативного содержания. При этом администрацию Eidos ничуть не удивило, что от остальных наций, так или иначе представленных в Hitman 2, никаких претензий не последовало. А жаль. Вполне уместно в данной ситуации смотрелись бы попытки российских военнослужащих или милиционеров, обвиняющие компанию в искажении образа соотечественников. Плохо ходят, мало мата, одежда какая-то посредственная, да и вообще, как будто кроме бандитов и милиции на улицах Петербурга никого нет. Непорядок.



Храм в Гудваре, в котором мистер Крутые Черные Штаны расправляется с последователями «злобного культа», известен как Золотой Храм, а резня представляет целую нацию законченными кретинами.





## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» ☠ СКАНДАЛЫ УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!



### СОЛДАТ СВОБОДЫ

Еще более комично, чем в случае с Hitman 2, выглядели наезды на Soldier of Fortune. На сей раз высосать из пальца межнациональный негатив умудрились жители Ирака и соседних стран. Поводом для этого послужило то, что за убийство мирных граждан Нью-Йорка игра показывала безапелляционное «Game Over», а в последующих миссиях на территории Азии за аналогичные действия против иракских жителей не следовало даже минимального наказания. Скандал дошел даже до посла Иордании в Лондоне, и тот подтвердил, что все это — «самый настоящий расизм». Возмущенный атташе тут же до кучи припомнил американские вестерны, где белый ковбой лихо пинает ногами черных парней, вечно оказывающихся по сценарию криминальными личностями.

Но, как и в случае с Postal, одного анекдота на игровую единицу оказалось мало. Вслед за иорданским послом плюнуть желчью в сторону Soldier of Fortune решили власти Канады, приравнявшие игру к категории «Adult», вопреки выставленному на коробке рейтингу ESRB. С подачи министра юстиции округа Британская Колумбия, проект обозвали «кином для взрослых» и отдали на растерзание Отдела Классификации Фильмов (Film Classification Office). FCO, в свою очередь, отзывалась о Soldier of Fortune как о «больном щенке, которому самое место на задворках магазина». Чем провинилась несчастная собака, и какое отношение имеет SoF к отделам «клубнички», куда хотели поместить проект, так и осталось загадкой. Холодное сердце северян вскоре оттаяло, и справедливость расставила игры по полкам.





# COVERSTORY

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ БУМ  
Гораздо меньше повезло Thrill Kill, о которой многие слышали лишь краем глаза — детищу Paradox Development не нашлось места даже среди продукции Private и Penthouse. Концепция игры была под стать демонстрировавшемуся в ней уровню жестокости: закоренелые убийцы и насильники боролись в аду за возможность вернуться в мир живых. Несколько человек колотили друг друга руками, ногами и подручными средствами, в буквальном смысле вышибая мозги из противника. Общественность, рассчитывавшая на некоторую альтернативу



Mortal Kombat и замену карамельным мультяшным файтингам, с нетерпением ждала октября 1998 года. Однако уже в сентябре Electronic Arts, посчитавшая игру чрезмерно жестокой, отменила релиз. В течение последующих нескольких дней слухи о покупке Thrill Kill другими издателями наполняли онлайн-комьюнити доверху. Но фанатам хотелось одного, а издателям, похоже, другого.

Никто так и не решился взять на себя ответственность выпустить продукт, потенциально способный вызвать еще больше возмущения, чем пресловутые оцифрованные бойцы МК. Именно этот факт и избавил спорный проект от возможной ругани, а борцам за чистоту разума сохранил солидное количество яда на будущее. Paradox Development тем временем перебралась под крыло Activision, получила заказы на изготовление менее шокирующих файтингов на движке Thrill Kill (включая X-Men: Mutant Academy) и обеспечила себе безбедное существование.



Несколько человек колотили друг друга руками, ногами и подручными средствами, в буквальном смысле вышибая мозги из противника.





## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» ☠ СКАНДАЛЫ УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### 22 МИЛЛИМЕТРА МОЗГОВ

Впереди был самый скандальный проект за всю историю индустрии видеоигр. Хотя вряд ли даже Rockstar Games догадывалась, во что превратятся их усилия, и чем закончится фанатская шумиха вокруг Grand Theft Auto 3.

Проблемы начались с девятнадцатилетнего Мика Зорнера из штата Висконсин, которого поймали на стоянке рядом с жилым домом во время попытки угнать автомобиль. К тому времени на счету юного гонщика уже было больше сотни «позаимствованных» машин и многочисленные кражи со взломом. Не найдя ничего лучшего в свое оправдание, Зорнер обвинил в клептомании GTA 3, якобы вдохновившую его на подвиги. Каких-то санкций в отношении разработчика/издателя не последовало, и о деле забыли.

Вспомнили о нем чуть позже, 25 июня 2003 года, когда двое подростков (13 и 16 лет) из штата Теннесси устроили тир на автостраде №40. Вооруженные винтовкой 22 калибра, они открыли пальбу по проезжающим автомобилям, ранив девушку и застрелив сорокапятилетнего мужчину. Попав в руки полиции, оба стрелка также заявили, что желание «пострелять на дороге» было вызвано частыми сеансами игры в Grand Theft Auto 3.

Недолго думая, родственники убитого тут же подали в суд на Take-Two Interactive, проигнорировав почему-то двух придурков, непосредственно виновных в смерти члена их семьи. Адвокат истца в своей речи очень проникновенно призывал представителей индустрии, распространяющих игры, обучающие детей меткой стрельбе по машинам и людям, создать фонд помощи погибшим. Возросшая со времен Mortal Kombat сумма компенсаций за нанесенный ущерб на сей раз насчитывала уже 246 миллионов долларов. Наличие четко различимого рейтинга «Mature», в который оба ворошиловца не попадали никак, пламенного оратора и его подопечных не волновало.



Адвокат очень проникновенно призывал представителей индустрии, распространяющих игры, обучающие меткой стрельбе по людям, создать фонд помощи погибшим.





# COVERSTORY

## ТОММИ ПРОТИВ ГАИТЯН

С появлением продолжения в лице Vice City проблемы Rockstar Games только усугубились. Спустя некоторое время после выхода, аддон привлек к себе внимание всей гаитянской общности, бросившей пикетировать магазины Майами. «Красной тряпкой» для обиженных послужила надпись «Kill the Haitians», мелькающая в игре. То ли и впрямь серьезно обидевшись, то ли решив нагреться на популярности проекта, представители униженной диаспоры подали в суд не только на издателя, но и на сети магазинов Wal-Mart и Best Buy, Sony Computer Entertainment и почему-то Microsoft. От своих обидчиков гаитяне требовали полного приостановления продаж игры, пропагандирующей расизм и жестокость в отношении их нации и других этнических групп. На сторону «несчастных» встали адвокаты, призывавшие пощадить гаитянских детей, страдающих от шовинизма. Однако своего апогея кампания достигла в некоторых американских газетах, без стеснения заявлявших, что Vice City — «это в десять тысяч раз хуже, чем то, что мог бы сделать Майкл Джексон с маленьким мальчиком». На соответствующий рейтинг ESRB, ограничивающий возраст «детей» семнадцатилетними, и обыкновенный здравый смысл снова наплевали.

Пойдя на поводу у возмущенной общественности или просто устав от постоянных наездов на Grand Theft Auto 3, Take-Two Interactive пообещала удалить порочную надпись из последующих партий игры. Но это ничего не дало, и скандал продолжился, став благодатной темой для выступлений и громких заявлений в СМИ. Например, некто Ринго Карярд, руководящий Фондом американских гаитян, заявил, что все меры уже излишни — Rockstar свои деньги получила, а жестокий призыв достиг нужных ушей. Что теперь грозит несчастному этносу, один бог ведает.

Ситуацию можно было бы натянуть за уши на эталон справедливости, если бы не одно «но». Лет этак 20-25 назад, в 70-80-х годах, когда в Америке безгранично властвовали наркодельцы во главе с Пабло Эскобаром и Джорджем Янгом, те самые гаитянце и колумбийцы, чьи права пытались защищать беспринципные адвокаты, «накормили» всю страну отборной «травой» и кокаином, нисколько не гнушаясь при этом в выборе средств. И вот сейчас эти же самые «кормильцы» получили искреннее сочувствие от людей, чьи родители были в свое время отравлены «белой смертью» или даже застрелены в разборках местных пушеров. Чем не повод для анекдота?



Некоторые американские газеты заявляли, что Vice City — «это в десять тысяч раз хуже, чем то, что мог бы сделать Майкл Джексон с маленьким мальчиком».





## «НЕСЕРЬЕЗНЫЕ» ♀ СКАНДАЛЫ УБЕРИТЕ ДЕТЕЙ ОТ ЭКРАНОВ!

### ЧИСТОТА ПО-НЕМЕЦКИ

Но все же кульминацией эпопеи со скандалами вокруг жестокости в видеоиграх хочется поставить не пресловутый симулятор гонимых от Rockstar, а ситуацию, творящуюся последние годы в Германии. Если американские игроки, не взирая ни на какие судебные разбирательства и временные истерики торговых сетей страны, имеют доступ к любой развлекательной продукции в оригинальных версиях, то несчастные немцы вынуждены искать обходные пути.

Начав свою экспансию аж в 1984 году и разом ограничив распространение 370 игр, германское правительство не остановилось на достигнутом и впоследствии подвергала опале все большее число подозрительных проектов. В мясорубку цензуры попали Return to Castle Wolfenstein, Command & Conquer: Generals, Counter-Strike и прочие шедевры, так или иначе дискредитирующие нацию или злоупотребляющие излишним кровопусканием.

В отличие от американских горе-цензоров, выступающих за полный запрет, администрация бундестага поступает хитрее. Из Quake и Carmageddon вырезают кровь, в Return to Castle Wolfenstein виртуальные фашисты путем нехитрой подмены текстур превращаются в «Братство Волка», а «Генералы» из Counter-Strike не устраивают в принципе, как пропагандирующие войну и немотивированную жестокость. На все вышеописанные извращения Министерство по делам семьи решилось отчасти после того, как девятнадцатилетний подросток перестрелял 16 сверстников и покончил жизнь самоубийством. Не став особо разбираться в причинах, вызвавших помешательство подростка, власти ограничили продажу жестоких игр и продолжают ежегодно делать это

в отношении двадцати особо опасных проектов. И то верно — какой смысл заниматься воспитанием, когда можно просто создать видимость деятельности и сказать: «А у нас насилия нет, потому что кровь зеленая». Если же уровень преступности опять повысится — запретим еще сотню-другую игр, и все встанет на свои места. Вот такая она, чистота по-немецки.



Какой смысл заниматься воспитанием, когда можно просто создать видимость деятельности и сказать: «А у нас насилия нет, потому что кровь зеленая».





## Винс Дези:



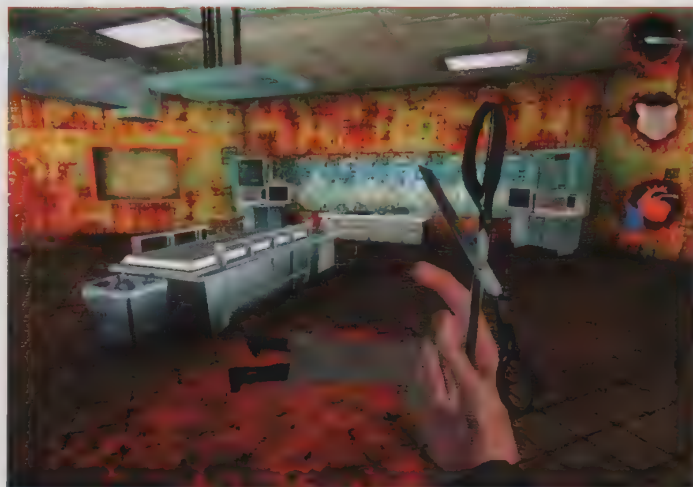
# PLAY SAFE, PLAY VIOLENT GAMES!

Отдав под «жестокие видеоигры» увесистый кусок журнала и абстрагировавшись от морализаторства на эту интересную, но все же крепко пожеванную тему, мы все же не могли обойтись без комментариев людей, имеющих к предмету разговора самое непосредственное отношение. То есть, собственно, разработкой пресловутых «жестоких игр» и занимающихся. Первый, о ком мы подумали в связи с темой нашего разговора, — Винс Дези, глава Running With Scissors и создатель Postal. Игры Running with Scissors запрещали, против компании ополчились сенаторы и при этом Винс — что неудивительно — в отношении данного предмета проявляет здравомыслие, которое и не снилось его оппонентам. Жестокость в видеоиграх — это весело. И насилие они провоцируют в гораздо меньшей степени, чем социальные проблемы. Вот что Винс написал специально для XS Magazine в связи с освещаемой нами темой «жестокости». Это инсайдерский взгляд на вопрос и рассказ о тех проблемах, с которыми ему пришлось столкнуться после выхода Postal.

Postal впервые появился в 1997 году — после Mortal Kombat и до Grand Theft Auto. У нас были проблемы с правительством Соединенных Штатов, потому что игра ассоциировалась с почтовой службой США. На нас даже подали в суд. Мы, правда, выиграли. Потом сенатор Либерман произнес о Postal речь в Конгрессе. А затем кто-то в Британском Парламенте последовал его примеру и наговорил про нас, как водится, невзвешенно. Так что с самого начала у нас была куча проблем с прессой. Если бы мы были большой компанией с толстым кошельком, я думаю, мы смогли бы изменить некоторые мнения касательно нас. Но у Running With Scissors не было финансовой поддержки. Почему же мы столкнулись с такой негативной реакцией на Postal? Дело в

том, что до того времени насилие всегда было направлено против зомби, монстров и так далее. Postal был, пожалуй, первой игрой, которая позволяла охотиться на так называемых невинных людей и убивать их. Также это была первая игра, которая позволяла совершить самоубийство. Еще разрешалось поджигать людей и уничтожать животных — и все в сеттинге, представлявшем собой настоящий город.

Вообще, если кто не в курсе, вся эта «почтовая» история началась в 1986 году, когда работник почты убил своего босса, пятнадцать сослуживцев, а затем и самого себя. Репортер написал в газете, что мужик «went postal». И эта фраза стала очень популярна в Америке. «Go postal» до сих пор используется для обозначения си-



туации, когда некто в припадке убивает всех подряд.

Сегодня газеты все больше и больше сообщают о событиях, связывающих воедино жестокие видеоигры и реальную жестокость. Не далее чем на прошлой неделе в Нью-Йорке черный подросток был застрелен в зале игровых ав-

томатов. И это попало во все заголовки — сами знаете, в каком свете подавалась история. Но на самом-то деле все выглядело совершенно иначе! Кто-то вошел в зал и выстрелил в парня. Это могло случиться в любом другом месте — в ресторане, например. Это обычная «стрелка» уличных банд,

*Вчера в новостях по телевидению рассказали о подростке, который бил свою девушку бейсбольной битой по животу, чтобы прервать беременность...*

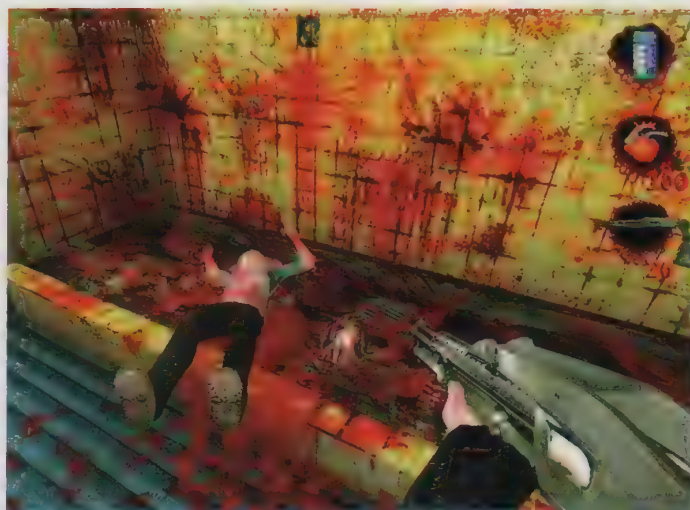


ника не связанная с играми. Знаете, вчера в новостях по телевидению рассказали о подростке, который бил свою девушку бейсбольной битой по животу, чтобы прервать беременность. Но так как она в тот момент не находилась в гостиной и не играла на PlayStation 2 — тему «жестоких» видеоигр сюда не приплели. А могли бы.

Моя точка зрения проста и понятна. Новостная индустрия имеет прямую заинтересованность в том, чтобы винить видеоигры в реальном насилии. Точно такая же штука происходит, когда продавец принимает «моральное» решение продавать или не продавать игру. Такую, например, как Postal. Вполне законно продавать ее в США, но игра находится в «черных списках». Вы можете купить Manhunt где-угодно. Но только не Postal. В наше время не так просто вырасти в Нью-Йорке или Москве, но процесс роста никогда не был безболезненным. По

сравнению с тем, что было раньше, влияние средств массовой информации и массовых развлечений, включая видеоигры, значительно возросло. У людей появилось большее разнообразие в том, что касается развлечений. И больше объектов, влияющих на них. Но настоящая проблема — это наркотики и алкоголь, а не игры. Самые жестокие поступки связаны с потреблением алкоголя и наркотиков. Я не имею в виду курение дури, я о кокаине, крэке — наркотиках, которые заставляют ваш разум творить дикие вещи. Игра имеет начало и конец. Но насилие в реальной жизни обычно означает, что чья-то жизнь может прерваться.

Жестокость и насилие — часть поведения человека. Большинство людей не жестоки, не богаты и не особенно сексуальны. Люди любят фантазировать обо всех вышеуказанных пунктах. Многие люди хотели бы, чтобы у них было больше



денег, чтобы они состояли в банде и чтобы, значит, у них была куча женщин. Но в реальности этому не суждено осуществиться. Так что игры, фильмы или книги — вполне нормальный путь для эскапизма и притворства.

В «Заводном апельсине» Стэнли Кубрика главного героя заставляли смотреть кадры, живописующие насилие, чтобы в дальнейшем он не претворял насилие в жизнь —

притупляли его чувства. В современном мире нас постоянно бомбардируют всяческими изображениями насилия. Поэтому мы стали более толерантными.

Но это все еще не извиняет чьих-либо жестоких действий. И все, что может служить козлом отпущения — то, что может быть так или иначе обвинено в разжигании насилия — всегда приветствуется теми, кто ищет простых ответов.

**Нас постоянно бомбардируют изображениями насилия. Поэтому мы стали более толерантными. Но это не извиняет чьих-либо жестоких действий.**





# Морской охотник (PT Boats: Knights of the Sea)

PC

Жанр: Simulation Издатель в России: 1С Разработчик: Акелла Дата выхода: IV квартал 2005 года  
Официальный сайт: <http://www.ptboats.net/>

Сказать, что последние годы в жанре серьезных военных симуляторов наблюдается некоторый тухляк — не сказать ничего. Некогда популярный жанр скверно пахнет и остро нуждается в реанимации. В качестве реаниматологов вполне способна выступить компания «Акелла».

**Александр Цыганенко**

**В**се жанры так или иначе прогрессируют, развиваются. Жанр же симуляторов свелся исключительно к симам авиационным. Которые сейчас настолько близки к реальности, что места для прогресса попросту не осталось. В результате, кроме кучки энтузиастов симуляторы не интересны практически никому. Вывод — нужно серьезное влияние свежей крови.

«Акелла» выбрала практически беспроигрышный вариант. Во-первых, серьезных симуляторов военно-морского флота не делает практически никто. Во-вторых, ни одна другая компания не обладает таким количеством опыта, знаний и навыков по части создания качественных морских игр. Несмотря на общеизвестные недостатки Age of Sail II и Pirates of the Caribbean, эти игры — мировые лидеры в своем направлении. И вполне очевидно ждать от компании именно развития морской темы. Но застревать в эпохе парусного флота «Акелла» не собиралась — и на свет появилась «Морской охотник».

## ДРУГИЕ МОСКИТЫ

Грубо говоря, «Морской охотник» — это «ИЛ-2», но про mosquito-флот Второй Мировой. То есть про небольшие быстроходные торпедные катера, использовавшиеся в самых разных морских операци-







Да, именно это и называется торпедным катером.



Игре не откажешь в зрелищности.

ях — начиная от патрулирования и постановки мин и заканчивая борьбой с вражескими подлодками, боевыми кораблями и даже ВВС. Все это ведет к тому, что миссий в игре огромное количество, а сами миссии — помимо того, что имеют внятную историческую основу — еще и крайне разнообразны. Все богатство исторического материала по теме используется разработчиками по полной программе — три полновесные кампании (СССР, союзники и Германия), основанные на реальных исторических событиях. Не в том смысле, что игроку дадут возможность поучаствовать в знаменитых битвах, нет. Миссии в «Морском охотнике» — суровые морские будни в конкретный момент времени на конкретном фронте. Если военные хроники говорят, что главной угрозой в некий момент времени были подлодки — значит, игрок будет бороться с подлодками. Такой подход, обеспечивая нужную реалистичность, избавляет разработчиков от необходи-



В режиме симуляции стрелять из такого пулемета ой как непросто. Море волнуется, однако!



#### ЖИЗНЬ НА ФЛОТЕ

В тексте мы обмолвились, что игра — фактически аналог «ИЛ-2». В том, что касается непосредственно симуляторной части, это чистая правда. Но есть и одно серьезное отличие. В «Морском охотнике» есть серьезный литературный сценарий, разворачивающийся вокруг «живого» персонажа. Который будет жить полноценной жизнью военного моряка и даже получать письма из дома.

мости подгонять реальную ситуацию под нужды игры и сильно снижает вероятность геймплейных провисаний. И подход этот — сто процентно правильный.

#### ДЛЯ ВСЕХ

Что важно — игра делается в расчете на самую широкую аудиторию. Симуляторные маньяки выставят все настройки по максимуму и будут наслаждаться абсолютно всеми аспектами управления торпедным катером, разве что в машинное отделение зайти не смогут. Более же спокойные игроки всегда имеют возможность включить «аркадный» режим и, что называется, have fun. Благо, игра способна заинтересовать даже человека, который про москитный флот впервые узнает непосредственно из игры. И не последний фактор интересности — конечно

же, великолепный графический движок STORM 2.5. Полностью геометрическая вода — одна из уникальных его особенностей. Это словосочетание означает, что все волны, создаваемые движением кораблей или взрывами, создаются без участия эффектов — они интегрированы в общую физику моря. И это создает действительно потрясающее впечатление — можно с абсолютной уверенностью сказать, что лучшей визуализации воды не было еще нигде. В настоящее время игра в плановом режиме обрывает мясом. Стартовав как скромный небольшой проект, «Морской охотник» сейчас — игра, претендующая никак не меньше, чем на звание AAA-тайтла. И, честно говоря, мы не видим никаких причин, которые могли бы помешать ей это звание получить.





# Достоверность будет максимальная

Интервью с Романом Цоем,  
руководителем проекта  
«Морской охотник»

**XS:** На какой стадии сейчас находится проект?

**Роман Цой:** Проект готов примерно на шестьдесят процентов. На данный момент игра находится на самой активной стадии производства, все фишки реализованы. Идет процесс сбора всего, что готово, а также набор недостающих объектов — новых кораблей, катеров. Весь этот год мы будем заниматься доводкой проекта.

**XS:** Насколько серьезно вы подходите к исторической достоверности игры?

**РЦ:** Достоверность будет, не побоюсь этого слова, максимальная. Мы проделываем огромную работу в этом направлении, сотрудничаем с историческим консультантом, историческими институтами, ведется поиск документов, чертежей, схем, описаний... Борис Юлин, наш консультант, принимал участие во многих проектах других компаний. Он историк, занимается историей вооружений и войн. У него очень обширные связи, и его участие оказывает нам неоценимую помощь. Очень помогают также воспоминания ветеранов, участников этих событий. Иногда мне кажется, что работа даже чрезмерная, но мы хотим сделать максимально точный и выверенный проект.



**XS:** Что можно сказать насчет кампаний, будут ли они динамическими?

**РЦ:** В чистом виде динамическими они не будут. Кампании фиксированные, состоят из миссий, но с немного разветвленной структурой. Предполагается несколько ответвлений, так что каждую кампанию можно будет пройти двумя-тремя путями. Например, проиграв одну из миссий, можно будет продолжить кампанию, но развиваться она будет уже иначе. Также миссии в процессе выполнения будут пополняться различными заданиями. То есть, мы получаем какой-то определенный бри-

финг, но где-то в середине миссии у нас может возникнуть новое водное, требующее от игрока новых, не запланированных в брифинге действий. Также, думаю, мы сделаем возможность генерировать миссии по задаваемым параметрам.

**XS:** Какое максимальное количество кораблей может принимать участие в миссии?

**РЦ:** Максимальное количество управляемых катеров у игрока — четыре. Игрок может получать повышения в чине и дорасти до командира соединения — это аналог звена в авиации. В целом в сцене будет до двадцати кораблей, но точное количество зависит от техники, которая принимает участие в конкретном бою. В общем, будем создавать ощущение активных действий.

**XS:** Будут ли миссии привязаны к конкретным сражениям?

**РЦ:** Дело в том, что основных сражений было немного и они носили очень разрозненный характер.

Фактически это были просто отдельные столкновения. Но знаковые вещи будут отражены. В игре есть исторический бэкграунд, хронология реальных боевых действий, от начала до конца войны. Основные вехи будут отражены. Кампании будут идти по театрам военных действий в те времена, когда там происходили реальные исторические события. Мы стараемся идти близко к реальной истории войны.

**XS:** Как реализовано управление всем экипажем судна?

**РЦ:** Реализовано достаточно просто — путем переключения между постами. На судне есть несколько турелей, автоматические пушки, торпедист, капитан и пост сброса глубинных бомб, который на некоторых судах был совмещен с капитанской рубкой. В то время, когда игрок управляет турелью, корабль управляется не очень сложным АИ. Поэтому игроку будет необходимо периодически переключаться в рубку и корректировать курс.

**XS:** Каковы планы на многопользовательскую игру?

**РЦ:** Насчет мультиплеера планы самые широкие. Мы собираемся реализовать все основные типы. Думаю, вплоть до совместного прохождения игры за разных членов экипажа, когда каждый игрок управляет отдельным постом на корабле.

## НЕ ТОЛЬКО ТОРПЕДЫ

Помимо катеров игрок сможет управлять другими судами того же класса — такими как тральщик, малый охотник за подводными лодками, катер-сторожевик. Также в этом классе были корабли, переделанные из малых рыболовных траулеров. Они имели небольшое вооружение, их основной целью было патрулирование. И поскольку малые суда помимо торпед несли еще и артиллерийское вооружение и крупнокалиберные пулеметы, то в миссиях будут далеко не только торпедные атаки, а еще стрельба из пушек по авиации и кораблям.



# Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordaj лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!



# Age of Empires III

PC

Жанр: Strategy Издатель: Microsoft Разработчик: Ensemble Studios Дата выхода: вторая половина 2005  
Официальный сайт: <http://www.ensemblestudios.com/>

Несмотря на солидный срок разработки, об Age of Empires III известно мало. Впрочем, все это — не более чем констатация факта, поскольку суть вовсе не в деталях.

**Дмитрий Чернов**

**Н**ам наплевать на огромные армии, возглавляемые наполеонами XVI-XIX веков. Нет никакого дела до «полегчавшей» экономической модели и прочих культовых упрощений. Абсолютно все равно, насколько исторически достоверна будет игра, и сколько фактических ляпов допустят разработчики. Мы не придаем значения тому, что разработка проекта, начавшаяся с переделки движка от Age of Mythology и закончившаяся его тотальной конверсией, уже отняла у Ensemble Studios два с лишним года и проглотит еще половину от этого. В конце концов, даже физика, сбрасывающая со скалы неосторожных солдат, попавших под пушечную канонаду, меркнет по сравнению с основным достоинством Age of Empires III: ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ «ЭПОХИ» БОЖЕСТВЕННО КРАСИВА! Работа дизайнеров поражает настолько, что во фразу «actual in-game screenshot» верится с трудом. Но хочется. Очень. Если увиденное окажется правдой, сомнений в том, кто займет место лидера в номинации «Graphic Excellence», не возникнет. Все остальное не имеет значения. ■



Англия — повелительница морей. У нее всегда найдется парочка-другая флотилий.



Пасторальный пейзаж был грубо нарушен.



Рельеф серьезно влияет на боевые действия.

## ЗНАНИЯ ИЗ ПЕСОЧНИЦЫ

Поддерживая сложившуюся в последнее время тенденцию добавлять в проекты образовательный соус, Ensemble Studios выбрала колониальный период неслучайно. Знания основной массы потенциальных покупателей Age of Empires простираются не дальше Первой мировой. Чем жила Европа XVI века и кто, кроме неудачника Колумба, отметился на страницах учебников истории, знают единицы. Если расчет сделан правильно, после прохождения кампании каждый среднестатистический игрок будет с закрытыми глазами отличать драгуна от улана и мушкетера от бифитера. Такими темпами учеба в школе скоро станет сплошным развлечением.

Корабли стали выглядеть грациозно. Однако кильватера по-прежнему нет.





# Darkwatch:

Жанр: FPS  
Издатель: SEGA Europe  
Разработчик: Sammy Studios  
Дата выхода: май 2005 года  
Официальный сайт: <http://www.darkwatch.com/>

PlayStation 2

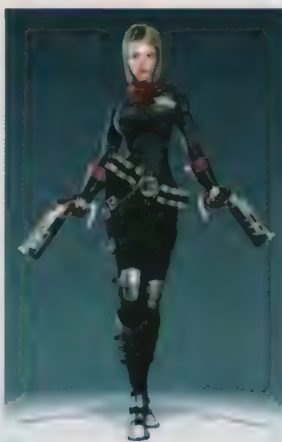
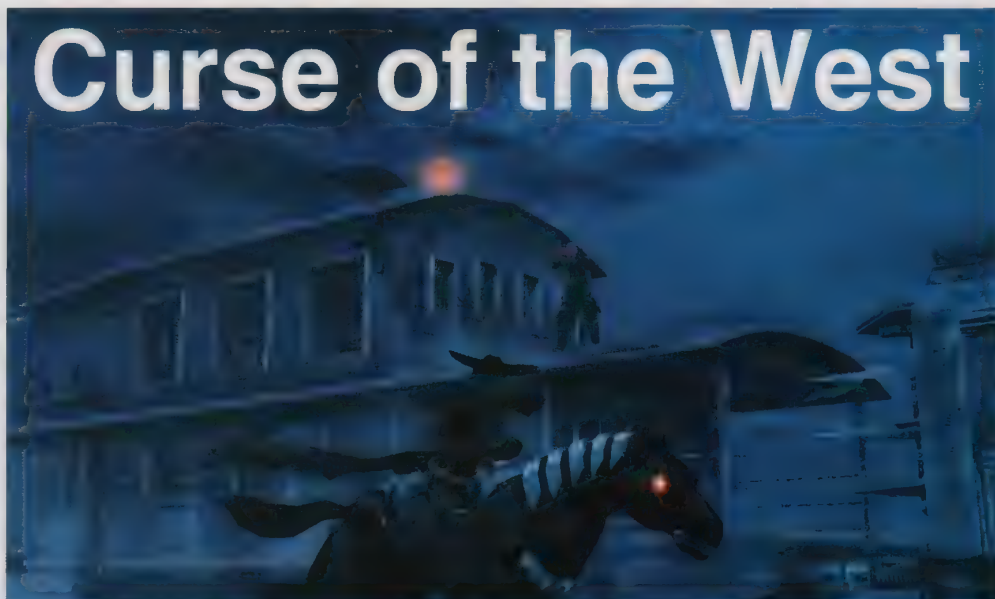
Xbox

Консольные шутеры — жанр, как известно, весьма специфический и изобилующий сложностями для разработчиков. Но все эти сложности нисколько не смущают сотрудников Sammy Studios, взявшихся за неоднозначный и амбициозный проект Darkwatch.

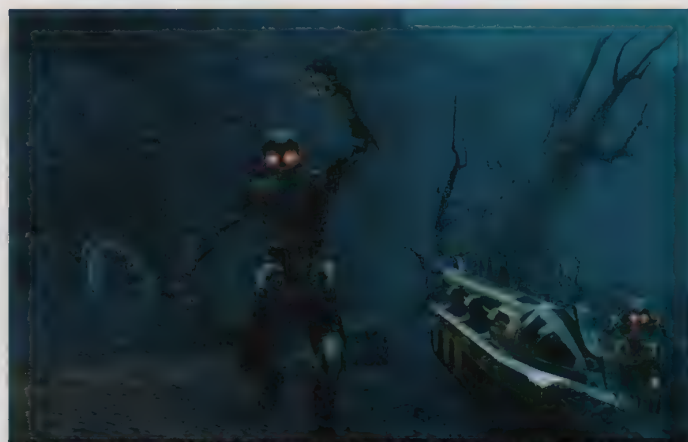
**Александр Лашин**

**Н**еоднозначность заключается, прежде всего, в сеттинге. В двух словах, это кровосмешение «Блейда» и фильмов Серджио Леоне. Сюжет повествует о элпоключениях одинокого бандита Джерико Кросса, которому однажды сильно не повезло при ограблении поезда. Нет, его не поймали, с лошади он не свалился и поезд он таки ограбил... Неудача заключалась в том, что поезд вез могущественного вампира, которого Джерико освободил. А вампир его немного покусал. Теперь весь Дикий Запад кишит неживыми тварями, а сам Джерико — человек лишь наполовину. Но он, как водится, встречает представителей таинственной организации Darkwatch и присоединяется к ним в борьбе с кровососами.

Уровни полностью соответствуют двойственному сеттингу — есть и мрачные кладбища с зомбями, и пыльные ковбойские городишки с салунами и банками, равно как заброшенные церкви и ранчо. В общем, все как полагается. Главная цель разработчиков — создание цельного мира, по которому игрок смог бы путешествовать в абсолютно вольном порядке, выполняя те или иные миссии и ни разу не наблюдая ни малейшего намека на экран с надписью «loading». При этом влихнууть в игру мощнейшую предысторию, не перебивая действие пятнадцатиминутными роликами. Плюс создать систему развития персонажа с левел-апами, сайд-квестами и системой репутации. То есть Джерико Кросс с клыками и красными глазами должен будет доказывать мирным жителям Запада, что на самом деле он хороший парень. Качественно совместить все эти челленджи — задача крайне тяжелая. Но и результат может оказаться более чем ошеломляющим. ■



Пригласите даму танцевать.



Использование HAVOC позволяет красиво отстреливать ходящим мертвецам руки, ноги и другие части тела.



## ТЕХНОЛОГИЯ

Сеттинг Darkwatch хоть и «дикий-западный», но довольно необычный. Например, револьвер вмещает не шесть, а двадцать четыре патрона, у шотгана четыре ствола, а помимо арбалетов Джерико отлично управляется со снайперской винтовкой, гранатометом и пулеметом Гатлинга. И последний писк технического прогресса: кроме вороного коня и страшного адского поезда главный герой сможет покататься на настоящем багги, вооруженном аж двумя гатлингами.



# Freedom Force vs. the Third Reich

PC

Яркие лосины, разноцветные плащи, наигранная трагичность речи персонажей и характерный голос за кадром, напоминающий радиопостановки 30-х годов прошлого столетия... До появления Freedom Force о таком коктейле можно было лишь мечтать.

**Дмитрий Чернов**

**П**осле релиза появление сиквела считалось лишь делом времени, а максимальное сходство с оригиналом — вопросом чести. Так оно и вышло — Freedom Force vs. the Third Reich, объявленная практически сразу после триумфа оригинала, от своего предшественника отличается по мелочи. Переработанный движок, позволяющий лучше почувствовать разрушительную силу супергероев, несколько новых персонажей по обе стороны баррикад, да свежий сценарий, отправляющий разношерстную команду спасателей на борьбу с фашистами в Европу 40-х годов. Компанию темпераментного Эль Дьябло и героического Минитмена разбавят не менее экзотические персонажи, среди которых ацтекское божество Кетцалькоатль и герой-казуал Sky King — каждый со своими фокусами, превращающими городскую мебель в груды обломков, своей предысторией и уникальным характером. Все остальное — без изменений. И идеальным проектам вроде Freedom Force такое простительно. ■

Жанр: Action RPG Разработчик: Irrational Games Издатель: Vivendi Universal Games  
Дата выхода: первая половина 2005 Официальный сайт: <http://www.freedomfans.com/ffvtr/>

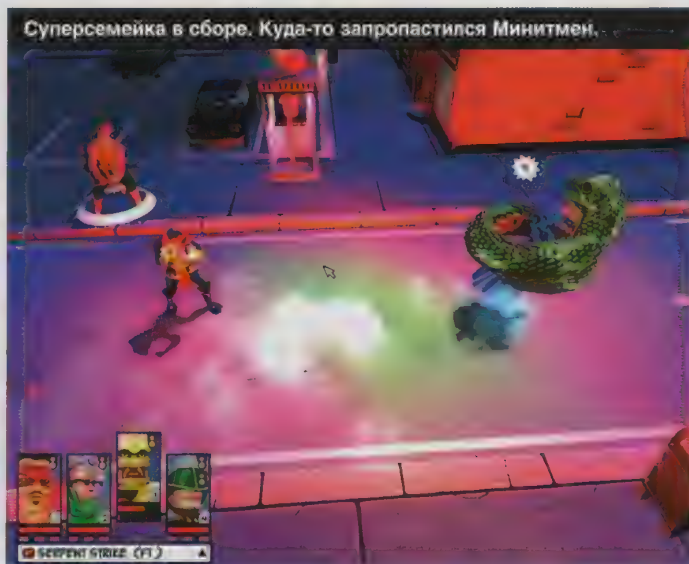
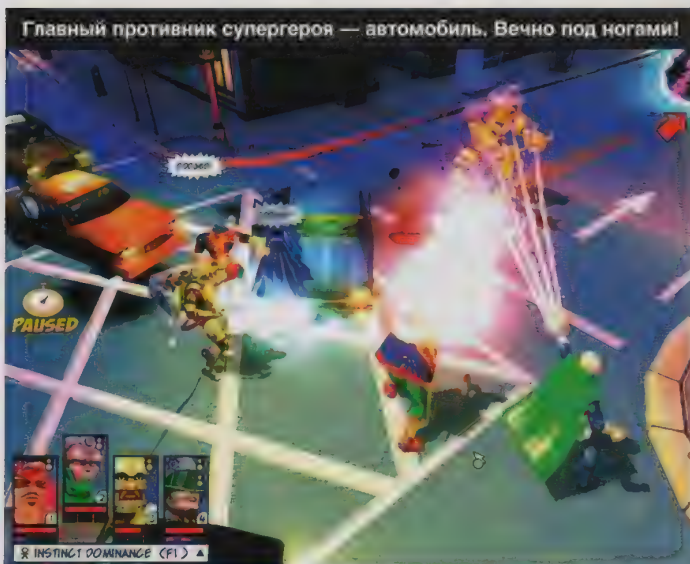


Старый разбойник Эль Дьябло в перерывах между сериями снимается в социальной рекламе.

## ПАТРИОТ ПО ПРИЗВАНИЮ

Sky King явно претендует на звание самого оригинального героя. В отличие от своих коллег, Небесный Король не трогал светящиеся статуи и прочие подозрительные предметы. Бывший актер добровольно примкнул к группе спасителей человечества, вооружившись джет-

паком, пуленепробиваемым жилетом и парой дробовиков. Даже в качестве суперприема самозванец имеет вполне обыденную особенность, заключающуюся в возможности разнести на куски любой объект на карте с помощью резкого выброса газа из реактивного ранца. Ничего другого ждать от волонтера не стоит.





# StarCraft: Ghost

Жанр: Action  
Издатель: Blizzard Entertainment  
Разработчик: Swingin' Ape Studios  
Дата выхода: июнь 2005 года

PlayStation 2

Xbox

GameCube

Это очень странная игра. Вся история ее разработки настолько удивительна и неожиданна, что не будет никакого сюрприза, если в игре StarCraft: Ghost, вопреки всем ожиданиям, станет мейнстримом.

Александр Лашин

**Н**ачалось все с того, что Blizzard, ко всеобщему удивлению, анонсировала экшн во вселенной StarCraft. Который оказался экшном от третьего лица, тактическим и консольным. Затем последовал анонс, что Blizzard выступит лишь в роли издателя, а разработкой займется молодая команда Nihilistic Software. И, наконец, этим летом поступило еще одно объявление — разработка передана в руки другой молодой команды — Swingin' Ape, авторов экшна про роботов Metal Arms.

Тому, кто играл в оригинальный StarCraft, сразу же должно быть ясно, что такой подзаголовок игра носит неспроста. Потому что Ghost — один из самых ярких юнитов землян, что-то вроде космического спецназа. За одну из них и придется играть. Героиню зовут Nova, она — местный аналог Солид Снейка из Metal Gear Solid. То есть специалист по тайным операциям, которые она предпочитает проводить в одиночку. Благо, для этого у нее есть абсолютно все — начиная от богатейшего арсенала оружия и знакомых поклонникам StarCraft транспортных средств до психических способностей. Которые частично повторяют то, что было в стратегическом первоисточнике — например, Нова может на некоторое время обрести невидимость и по-тихому расчистить себе путь.

SC:G неоригинальна. Она, совершенно не стесняясь, берет все лучшее из имеющихся игр. Платформинг из Tomb Raider, стелс из Metal Gear Solid, тихие убийства из Tenchu... Само по себе это не преступно. Если геймплей SC:G будет хотя бы на уровне среднего арифметического от перечисленных игр, то за судьбу консольного «ответвления» можно не волноваться. ■



Прятаться в картонных коробках, скорее всего, будет нельзя, но пробираться мимо врагов солидснейковским способом — можно.

## РАСОВЫЕ РАЗЛИЧИЯ

В игре присутствуют все три расы из StarCraft, которые, как можно догадаться, различаются отнюдь не только внешним видом и оформлением мест обитания. Действуя против технологически продвинутых Протоссов, игрок будет вынужден напрячь все свои умения по части стелса, потому как в открытом бою шансов у него не будет. С Зергами все наоборот — тотальный массакр и тонны положительных эмоций. Насчет Землян (а против них тоже придется повоевать) точно ничего не ясно, но, скорее всего, они будут неким промежуточным вариантом.





# Cold Fear

PlayStation 2

XBOX

PC

Издательство Ubisoft до сих пор не выпускало игр в весьма востребованном массами жанре хоррор. И собирается в ближайшее время восполнить этот пробел, для чего были закуплены права на издание Cold Fear.

**Александр Лашин**

**Г**лавный герой игры по имени Том Хансен — солдат американской береговой охраны, которого зачем-то послали на борт российского китобойного судна, дрейфующего в Беринговом море в самом центре жуткого шторма. Однако, прибыв туда, Томми обнаруживает, что палубы густо покрыты кровью, да и вообще вид у судна крайне подозрительный. Размышляя, «Че за фигня?», как человек любознательный, он решает немедленно выяснить, в чем тут дело. Нетрудно догадаться, что китобойное судно, а чуть позже — неслабых размеров нефтяная вышка загрузят мистера Хансена сюрпризами по самое не балуйся. Издатели клятвенно обещают динамичное окружение, напряженные схватки с умными противниками, мощный сценарий и атмосферу настоящего страха. В качестве подкрепления обещаний демонстрируется десяток скриншотов, по которым понять что-то крайне сложно. То же самое и с подробностями, касаемыми геймплея — кроме заверений обновить жанр хоррор и сделать игру в духе Resident Evil и The Thing, только еще лучше — ничего. Впрочем, памятуя о том, что Darkworks сделали в свое время из Alone in the Dark, можно надеяться как минимум на красивую и интересную игру.

Жанр: action/horror Издатель: Ubisoft Разработчик: Darkworks Дата выхода: март 2005 г  
Официальный сайт: <http://www.coldfeargame.com/>



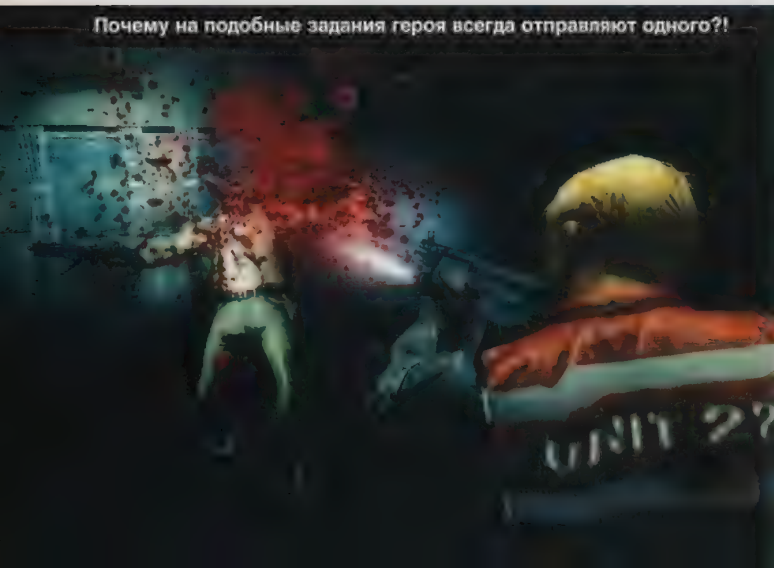
Неуправляемый российский китобой представляет собой корабль-призрак.

## МЕРТВЫЙ ШТИЛЬ

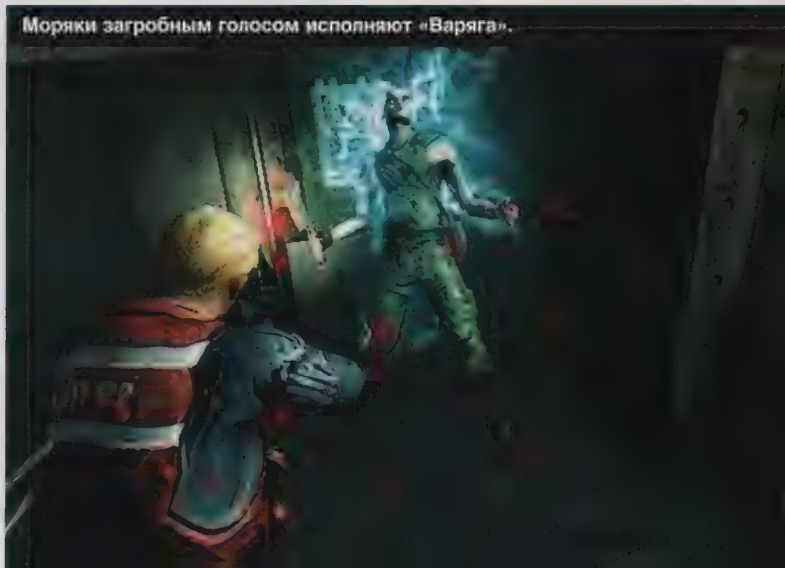
Суть Cold Fear можно выразить в одной короткой фразе — Resident Evil на корабле. Никакие кровавые хэдшоты и участие в проекте разработчиков Far Cry и Splinter Cell: Pandora Tomorrow не скроют правды — наш сегодняшний пациент разрабатывался под непосредственным впечатлением от звездной Capcom'овской серии. Впрочем, как раз конкуренции Ubisoft может не бояться — Resident Evil 4 хоть уже и вышел в Штатах, но на GameCube. А к тому моменту, когда конкурент появится на PS2, Cold Fear успеет собрать свою кассу.



Почему на подобные задания героя всегда отправляют одного?!



Моряки загробным голосом исполняют «Варяга».





# Tenchu: Fatal Shadows

PlayStation 2

Tenchu: Wrath of Heaven во многом стала разочарованием для поклонников сериала, не сумевших простить чрезмерное упрощение геймплея в сторону обычного экшна. В прошлом году разработчики решили реабилитироваться, выпустив в Японии продолжение — Tenchu Kurenai. Отзывы тамошней прессы самые противоречивые — одни издания хвалят, другие корят за неудобное управление и камеру. В этом году игра выйдет в Европе и США под названием Tenchu: Fatal Shadows.

Артур Циленко

**С**южет Fatal Shadows развивается во временной период между событиями, происходившими в Tenchu 2 и Wrath of Heaven. Это означает, что за привычного Rikimaru поиграть не удастся, так как по сюжету он таинственным образом исчез, и именно на его поиски мы отправляемся. Разыскивать Rikimaru под нашим руководством будут две девушки: проверенная в боях и любимая всеми Ayame и новичок Rin.

Вместе с мужчиной в качестве игрового персонажа пропал и «метод грубой силы». Отныне акцент делается на stealth-действия, хотя кровавые убийства и горы трупов никуда не делись. Просто теперь рекомендуется убивать тихо, выступая на мгновение из темноты для того, чтобы нанести единственный удар ножом по горлу. Именно такие убийства, а не «нахрапистые», будут поощряться специальными свитками, собирая которые, девушки получат возможность изучать новые боевые приемы. Сюжетные миссии поделены примерно поровну между Ayame и Rin, поэтому разрываться, выбирая лучшего бойца, не придется.

Игроки из Японии уже отметили возвращение Tenchu к своим истокам. Также японским подросткам пришлось по душе «странные» отношения между главными героинями. Все это мы сможем оценить сами уже совсем скоро, но разве может быть плохой игра, в которой хрупкая девушка думает не над тем, как прикончить огромного противника, а над тем, как спрятать его труп? ■

Жанр: Action/Adventure/Stealth Издатель: SEGA Разработчик: K2 Дата выхода: февраль 2005 года  
Официальный сайт: <http://www.tenchu.net/kurenai/>



## ДВОЙНОЙ УДАР

В Tenchu: Fatal Shadows появится интересная возможность «двойного удара». Противники должны стоять рядом друг с другом, а вы — неподалеку от них. Если все условия будут выполнены, нажатием одной кнопки вы избавитесь сразу от обоих. «Накалывание на шампур» — зрелище не для слабонервных, как, впрочем, и все остальное действие игры.



# Star Wars: Republic Commando



Игры из серии Star Wars бывают либо прекрасными, либо ужасными, и предсказать, насколько ценной окажется каждая следующая — невозможно. Но в данном случае большое количество материалов и свидетельств очевидцев дают основания надеяться на то, что на этот раз нас не разочаруют.

Артур Циленко

**Б**ез сомнения, игр под заголовком Star Wars нас в этом году ждет немало (напоминаем, что в мае выходит третий эпизод киносаги), но Republic Commando обещает стать одной из самых успешных. Во многом благодаря оригинальному подходу. Мы играем роль одного из бойцов республиканской армии клонов, то есть сражаемся на стороне плохих ребят.

Вы правильно поняли, что никакой «силой» поиграть не дадут, однако есть возможность разбить зарвавшихся джедаев числом и слаженными командными действиями. Дело в том, что Republic Commando, хоть и представляет собой шутер от первого лица, несет на борту немалый тактический элемент. Группа из трех бойцов, которой мы руководим, способна выполнять наши указания (хоть и самые простые), что в умелых руках даст игроку весомое преимущество.

Графически Republic Commando выглядит достойным преемником лучших FPS прошлого года, и шанс того, что игра окажется, по крайней мере, хорошей — очень велик. Вселяют опасения лишь «DOOM 3-эпизоды», продемонстрированные в некоторых видеороликах геймплея. Остается надеяться, что геймплей Republic Commando будет разнообразнее скитания по темным лабораториям с фонариком.

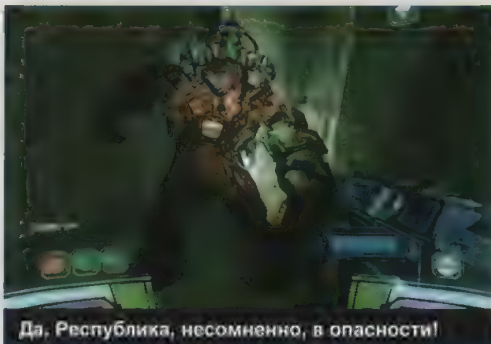
Жанр: FPS Разработчик: LucasArts Издатель: LucasArts  
Официальный сайт: <http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/>



Шлем бойца напичкан всякими полезностями.



Звездный десант за работой.



Да, Республика, несомненно, в опасности!

## EX LIBRIS

Изначально выход Republic Commando был анонсирован на осень прошлого года, но затем перенесен. Словно компенсируя задержку, LucasArts выпустила осенью книгу, основанную на событиях еще не вышедшей игры. Ход удался отчасти: книга не пользовалась особым успехом, а игру все равно ждут.





<http://www.k-1.ru/>



если вам нужен ноут

Почти новые ноутбуки  
известных брендов  
(IBM, Toshiba, Dell, Compaq, HP,  
Fujitsu-Siemens, Samsung)  
для тех, кто не хочет  
переплачивать.

Любые аксессуары  
к ноутбукам —  
от антиквара до hi-tech!

При достойной оплате —  
апгрейды любых модификаций.

**Адрес:** Москва,  
Звенигородское шоссе, д. 4  
Метро "Улица имени 1905 года"  
Торговый Центр  
"Электроника на Пресне"  
Павильон "Д-1"

**Режим работы:**  
понедельник – суббота –  
10.00–20.00  
воскресенье – 10.00–18.00  
**Режим работы в праздники:**  
ежедневно с 10.00 до 18.00

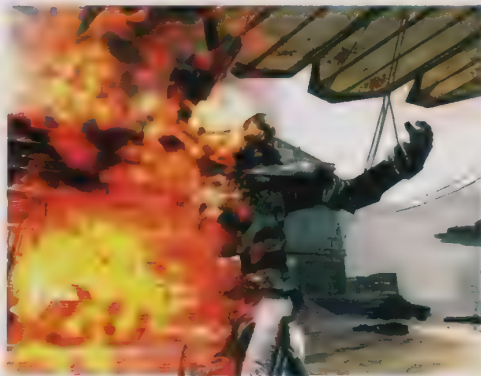
**Телефоны:**  
(095) 747-78-68, 741-30-65, 505-34-89  
**E-mail:** k-1@k-1.ru  
**ICQ:** 208-891-700



# Bet on Soldier

Платформа: PC Жанр: FPS Издатель: Digital Jesters

Разработчик: Kylotonn Сайт: [www.betonsoldier.com](http://www.betonsoldier.com) Дата выхода: апрель 2005 года



«Бегущего человека» помните? В Bet on Soldier дела обстоят примерно так же, только еще хуже. Толпы не знающих чем себя занять наемников участвуют в смертельных поединках, победитель которых получает... много-много денег. Команда уставших от жизни претендентов выходит на арену (какую-нибудь свалку или заброшенный завод) и стреляет во все, что движется, пока чудом не наткнется на того, кого ей, собственно, и надо убить. На поединок с «боссом» отводится всего минута. Вот так просто и без затей. Но Unreal Tournament в свое время тоже не отличался оригинальностью концепции. Однако же оказался вполне приличной игрой. Может, в Kylotonn собрались сплошь гении, о которых миру еще только предстоит узнать?

# Far Cry Instincts

Платформа: PlayStation 2, Xbox Жанр: FPS Издатель: Ubisoft

Разработчик: Ubisoft Montreal Сайт: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) Дата выхода: сентябрь 2005 года



Как только Far Cry стал суперхитом на PC, Ubisoft, наверное, очень пожалела, что не взялась за консольную версию заблаговременно. Но уж лучше поздно. Зато теперь за Far Cry Instincts отвечает Ubisoft Montreal — главный поставщик приставочных шедевров для французского издателя. Игра представляет собой не столько порт, сколько обновленную версию оригинального Far Cry. Сюжет примерно тот же, да и герои все знакомые, но сюрпризов нам все равно обещают выше крыши. Главный герой, например, по ходу игры превратится в здорового мутанта. В результате он не только сможет носить в руках неподъемные стационарные турели, но и научится прятаться в джунглях, используя неожиданно открывшийся в нем хамелеонский талант.

# Fight Night Round 2

Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube Жанр: sports Издатель и разработчик: EA Sports

Сайт: [www.easports.com/games/fightnightround2/home.jsp](http://www.easports.com/games/fightnightround2/home.jsp) Дата выхода: 21 марта 2005 года

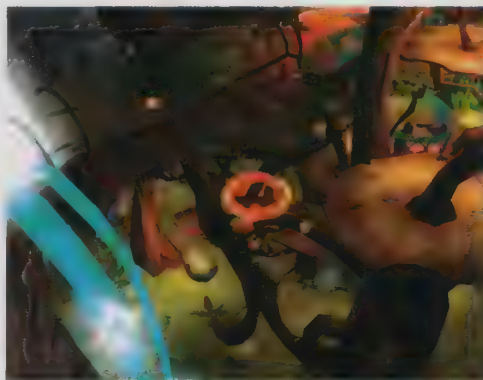


Зная, что Fight Night — торговая марка, принадлежащая Electronic Arts, несложно догадаться, чем сиквел будет отличаться от оригинала. Если коротко, то, считай, ничем. Нет, конечно, разработчики добавят совершенно необходимые мелочи, такие, как, скажем, 15-раундовые бои. Ума не приложу, как мы раньше без них обходились... Однако Fight Night столь разительно отличается от других симуляторов бокса, что пока Electronic Arts можно простить ее фирменный подход к созданию сиквелов. Тем более, что разработчики обещают доработать систему punch control, которая и сделала Fight Night шедевром. Теперь с помощью аналоговых рычажков мы сможем контролировать не только траекторию ударов, но и их силу, а также движения ног и корпуса боксера.



# Psychonauts

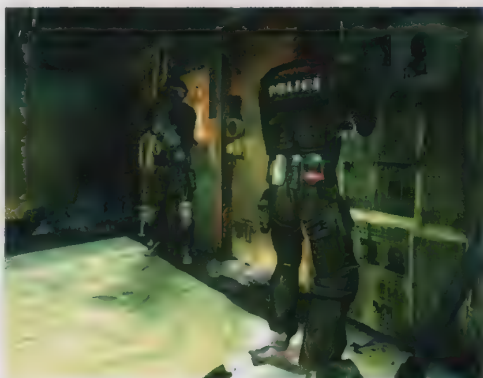
Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC Жанр: action/adventure e Издатель: Majesco Games  
Разработчик: Double Fine Productions Сайт: [www.psychonauts.com](http://www.psychonauts.com) Дата выхода: 2005 год



Мальчик по имени Распутин (для своих он почему-то Раз) мечтает попасть в элитное подразделение под названием Psychonauts. Для этого он убегает из дома и отправляется в летний лагерь, где как раз готовят психонавтов. Пообщавшись с психонутыми обитателями лагеря, Раз понимает, что вокруг происходит что-то очень-очень странное. Вообще, в этой игре нет такого места, где бы что-то странное не происходило. Так как Раз без пяти минут психонавт, он может творить много всяких чудесных психофокусов, для чего ему достаточно лишь немного напрячь извилины. Главное — он может проникать в сознание различных психованных персонажей и... что-нибудь там делать. Очень много нездорового юмора создатели Psychonauts нам гарантируют.

# SWAT 4

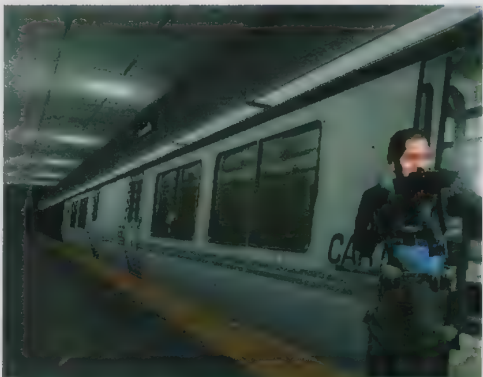
Платформа: PC Жанр: action Издатель: Vivendi Universal Games  
Разработчик: Irrational Games Сайт: [www.swat4.com](http://www.swat4.com) Дата выхода: 2005 год



SWAT 4 хороша тем, что она есть, потому что, в общем-то, ее могло и не быть. После выхода SWAT 3 прошло бог знает сколько времени. К тому же, четвертую часть в свое время чуть не отменили. Надежду на успех игры внушает то, что над ней работает команда Irrational Games. Эти brave парни знают, как делать зрелищные боевики. А SWAT 4, несмотря на значимость тактической составляющей, обещает стать именно таким. В нашем отряде будет 5 человек. При этом управляем мы лишь командиром. Остальным — отдаем приказы и любимся на то, как грамотно управляемые искусственным интеллектом напарники их выполняют. Строго говоря, все это уже было и не раз. Но не под маркой SWAT. Может, она сама по себе способна творить чудеса?

# 25 to Life

Платформа: PlayStation 2, Xbox Жанр: action Издатель: Eidos Interactive  
Разработчик: Avalanche Software Сайт: [www.25tolife.com](http://www.25tolife.com) Дата выхода: март 2005 года



Полицейско-бандитские разборки на улицах, кажется, еще ни разу не привлекали внимание создателей многопользовательских шутеров. Теперь вот привлекли. Если послушать Avalanche Software, одна только возможность играть за хороших или плохих парней, разгуливающих по мрачным улицам суровых американских городов, должна привести нас в восторг. Не исключено, конечно... Во всяком случае, в оригинальности задумки разработчикам не откажешь. Нам предстоит участвовать не только в гангстерских войнах (в народе известных как Deathmatch), но и устраивать полицейские облавы, бандитские рейды и т.п. Если бы при этом игра еще выглядела поприличнее, ей даже можно было бы гарантировать светлое будущее.



# God of War

Платформа: PlayStation 2 Жанр: action Издатель: SCEE Разработчик: SCEA

Сайт: [www.scea.com](http://www.scea.com) Дата выхода: март 2005 года



God of War — это попытка Sony сделать игру, ориентированную исключительно на взрослую аудиторию. Чтобы ни у кого не осталось в этом сомнений, начинается она с того, что главный герой совершает самоубийство. Думается, только люди с очень устойчивой психикой смогут играть после такого... God of War вызывает не очень здоровое любопытство благодаря высочайшему уровню жестокости. Главный герой не церемонится ни с монстрами, ни с людьми. Бошки рубит направо и налево. Когда God of War только задумывалась, Sony еще не знала, что Ubisoft опередит ее, выпустив PoP: Warrior Within. И все же, депрессивные главные герои и расчлененные трупы по-прежнему в моде, так что за судьбу God of War можно особо не переживать.

# Dead to Rights II

Платформа: PlayStation 2, Xbox Жанр: action Издатель: Namco Разработчик: Namco

Сайт: [www.namco.com](http://www.namco.com) Дата выхода: апрель 2005 года



Формально главный герой Dead to Rights II помолодел на несколько лет, так как игра является приквелом первой части. Однако, глядя на суровое небритое лицо Джека, поверить в это довольно трудно. А постарел Джек потому, что игра стала выглядеть куда как лучше, чем оригинал. Вот и выросла у него на лице правдоподобная щетина и морщинки, без которых мрачный коп просто немислим. Сейчас разработчики в поте лица трудятся над тем, чтобы сделать Dead to Rights II более динамичным боевиком. Это значит, что slow motion в очередной раз будет доведен до ума, а Джек не только научится прыгать и кувыряться как заправский Джеки Чан, но и освоит кучу новых приемов рукопашного боя.

# Conker: Live and Reloaded

Платформа: Xbox Жанр: action Издатель: Microsoft Разработчик: Rare

Сайт: [www.xbox.com/conker](http://www.xbox.com/conker) Дата выхода: 21 марта 2005 года



Понять, почему веселые миролюбивые белки так ненавидят плюшевых мишек, несложно. Только посмотрите на этих чудовищ! Мало у кого на лице не появится гримасы отвращения. Война на уничтожение — единственный способ избавиться от этих тварей. И война эта будет кровопролитной! Если мишке отстрелить голову, кровь забрызгает все вокруг в радиусе нескольких метров. Хотя герой не особый любитель обезглавливания. Он все больше базуки да гранаты предпочитает. Впрочем, зажигательный экшн — здесь далеко не главное. Главное, что у нашей белки — потрясающая лоснящаяся шерстка. Вы такой еще не видели!



# LEGO Star Wars

Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox Жанр: action Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Traveler's Tales Сайт: [www.legostarwarsgame.com](http://www.legostarwarsgame.com) Дата выхода: апрель 2005 года

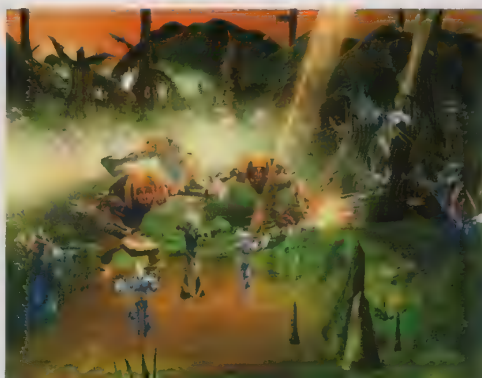


Из тех, кому за пятнадцать, LEGO Star Wars всерьез могут воспринимать разве что маркетологи Eidos. Для остального более-менее взрослого населения LEGO Star Wars — это такой капустник во вселенной «Звездных войн». Весело, конечно, посмотреть на квадратного Оби-Вана и Дарта Мола... Если человечки кажутся вам забавными на скриншотах, подождите, пока увидите их «живьем»! Но уже по рабочей версии игры очевидно, что рассчитана она исключительно на детей. Потому что испытать хоть какие-то трудности с прохождением LEGO Star Wars может только человек с нарушенной координацией движений и тремя классами образования. Впрочем, такие игры нужны вовсе не для детей. Они нужны нам. Иначе было бы скучно жить.

# Dragonshard

Платформа: PC Жанр: RTS/RPG Издатель: Atari Разработчик: Liquid Entertainment

Сайт: [www.liquid.to](http://www.liquid.to) Дата выхода: март 2005 года



Liquid Entertainment взвалила на себя чудовищную по своей сложности задачу: сделать стратегию в реальном времени, основанную на системе правил D&D. Это подразумевает, что игра будет не простой RTS. Как честные люди, разработчики обязаны сделать ее хотя бы наполовину RPG. Стратегическая часть игры имеет место быть на поверхности мира Эберрон, где мы строим базы и возвращаем армии бородатых гномов и саблезубых орков. Когда же наши отряды спускаются в подземелья, каждый из них делегирует командира. Эти парни и составляют традиционную RPG'шную партию приключенцев, шинкующих монстров и накапливающих бесценный опыт. Звучит все это как совершенно безумная затея, которая, тем не менее, может сработать.

# Stronghold 2

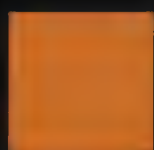
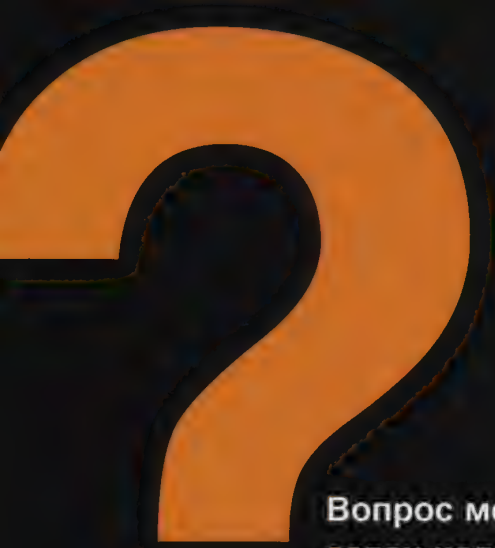
Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Global Star Разработчик: Firefly Studios

Сайт: [www.fireflyworlds.com](http://www.fireflyworlds.com) Дата выхода: март 2005 года



Как бы ни пытались разработчики доказать обратное, по большому счету, Stronghold 2 — все тот же Stronghold, только теперь полностью трехмерный. Впрочем, это не так уж и плохо. Как-никак, Stronghold до сих считается одной из лучших военно-экономических стратегий. Помимо дежурных нововведений (новых юнитов, зданий и пр.), Firefly Studios собирается порадовать нас и чем-то действительно интересным. Разработчики, понимаешь ли, задались целью показать жизнь средневековых городов такой, какой та была на самом деле. То есть без прикрас. Теперь нам придется, например, иметь дело с помоями, которые жители выливают прямо на улицы. Бороться нужно будет не только с запахом, но и с крысами, эпидемиями и народным недовольством.

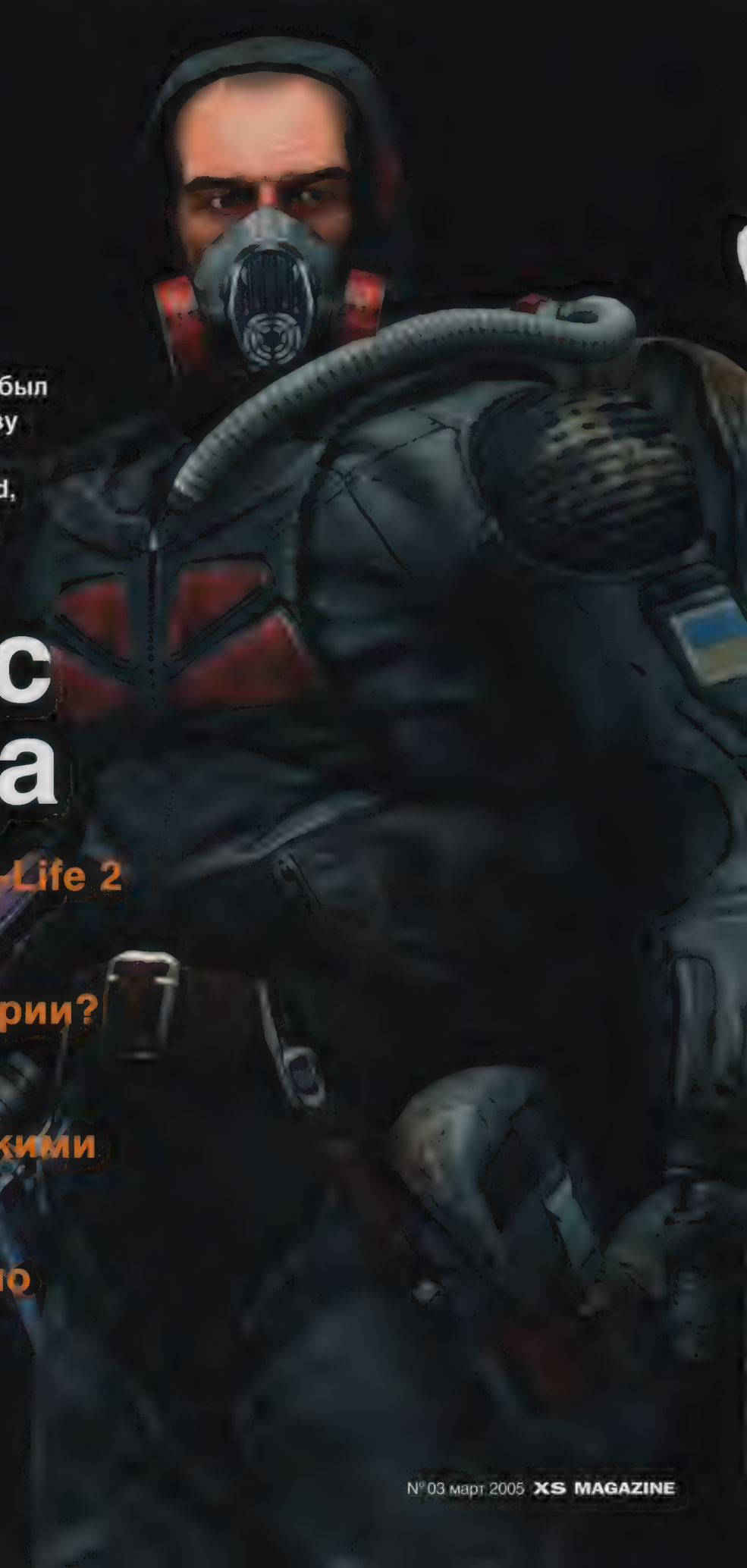




Вопрос месяца был  
задан коллективу  
компании  
GSC Game World,  
разработчикам  
S.T.A.L.K.E.R.

# Вопрос месяца

Уделяет ли Half-Life 2  
долгожданный  
S.T.A.L.K.E.R.  
на его же территории?  
Постсоветское  
пространство,  
заявленное киевскими  
разработчиками  
S.T.A.L.K.E.R.,  
было использовано  
в Half-Life 2.  
Тема закрыта?





# question of the month



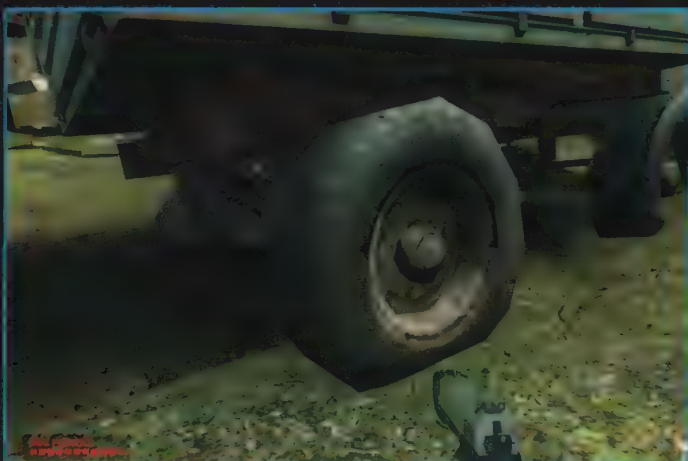
Сергей  
Григорович

Генеральный директор  
GSC Game World

Мы не боимся Half-Life 2. Проекты являются абсолютно разными и ни разу не похожи друг на друга. Игра «Казаки II» больше похожа на HL2, чем S.T.A.L.K.E.R. По поводу «территории»... Знаете, был когда-то такой слух, будто NVIDIA рассказала нам о том, что Half-Life 2 будет развивать постсоветскую тему, и мы, ввиду этой информации, изменили концепцию проекта. Так

вот, все это — бред. Идея пришла одновременно в разные головы и получила различную реализацию. «Где-то в восточной Европе» у Half-Life 2 и «В бывшем СССР, в Чернобыле» — в S.T.A.L.K.E.R. И с моей точки зрения, гораздо более реалистичнее, эффективнее, зрелищнее и правдивее — второй вариант. Так что, мы спокойно идем к своей победе.

## Half-Life 2



Трактор, faithfully reproduced in Half-Life 2.

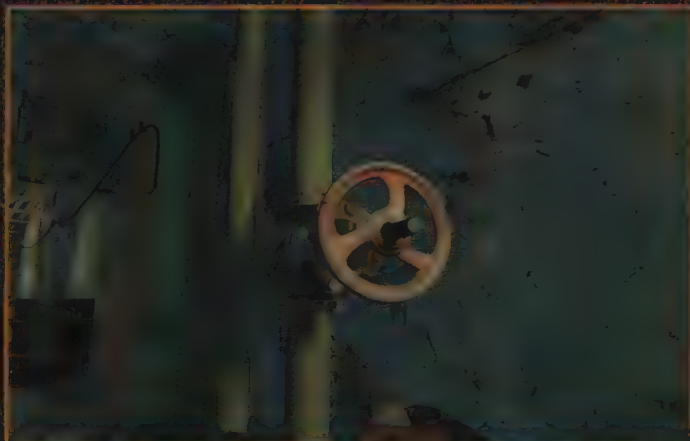
## S.T.A.L.K.E.R.



Любая деталь советских агрегатов воспроизведена с удивительной точностью.



Вентиль, faithfully reproduced in Half-Life 2. What is it? A symbol of power and reliability.



Советский вентиль, произведенный в Киеве, символ мощи и надежности.





# question of the month



## Андрей Прохоров

руководитель проекта  
S.T.A.L.K.E.R.

Half-Life 2 базируется на некоем восточно-европейском городе а-ля Прага, Будапешт. Все отображено очень достойно и, на первый взгляд, вполне достоверно. Хотя, естественно, люди, живущие в Штатах, не смогли полностью передать дух города, особенности ин-

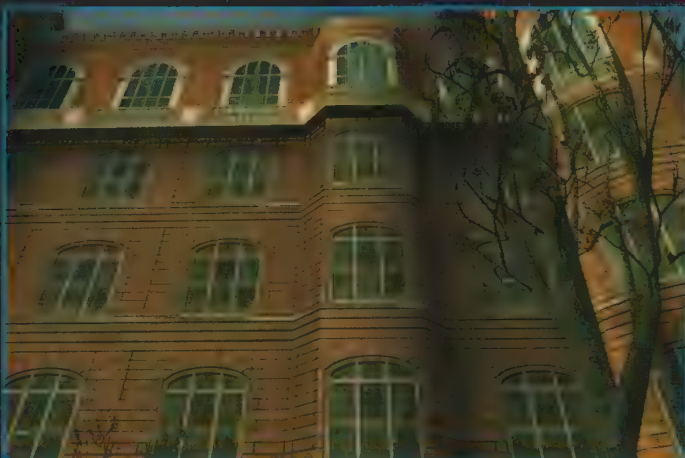
терьера и колорит Восточной Европы по вполне понятным причинам. Добавили много отсебятины, как, например, гигантские сливные водоканалы (чисто американское явление) и т.д. Но в целом картинка у них получилась. Что касается S.T.A.L.K.E.R. — города Восточной Европы сильно отличаются от городов бывшего СССР, поэтому нельзя говорить, что мы делали игры на одном культурно-географическом поле. У нас именно постсоветские города и села. Поэтому затрудняюсь сравнивать игры в клю-

че «у кого лучше отображен постсоциализм». Если рассматривать точки соприкосновения по графике — то у них большой упор на закрытые и псевдо-закрытые территории. Улицу и открытые пространства они сделали в этом смысле простенько (нет деревьев, растительности, примитивная геометрия). А вот изображение воды им удалось на славу. Вода в игре — безупречна. В целом, мнения о Half-Life 2, как о игре, в коллективе разделились. Лично мне Half-Life 2 импонирует. Valve — молодцы.

### Half-Life 2



Такой советскую архитектуру увидишь в Half-Life 2



Специальный фасад университетского здания в Будапеште.

### S.T.A.L.K.E.R.



А такой она является на самом деле.

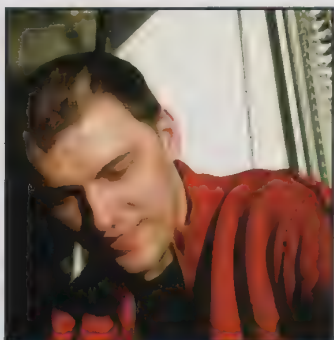


Узнаваемый пейзаж советских долгостроев.





# question of the month



Алексей  
Сытянов

ведущий гейм-дизайнер проекта  
S.T.A.L.K.E.R.

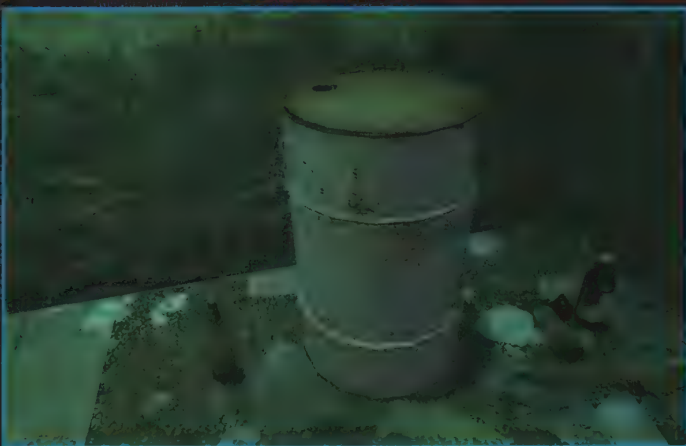
Half-Life 2 — хорошая игра, но она недостаточно хороша для S.T.A.L.K.E.R. Мы стараемся уйти от классического аркадного шутера с четко прописанным сценарием и, уверен, у нас получается. Отказ от линейных уровней и полностью скриптованных персонажей/монстров, попытка совместить ролевой геймплей, 3D-action и живой мир. Это очень правильный шаг в верном направлении. Мы сделали большое дело. Согласен, удивительно, что S.T.A.L.K.E.R. и

Half-Life 2 встречаются в Европе, и это стало большим сюрпризом для нас. Единственное, S.T.A.L.K.E.R. имеет гораздо больше оснований на эту территорию, вся его история связана с Чернобылем и окружающим миром. И это больше, чем фантастический игровой мир. Эта игра — предупреждение, отражение нашей действительности. S.T.A.L.K.E.R. безусловно очень серьезен и в нашем мире убийство — это убийство, а не элемент геймплея.

## Half-Life 2



Улица искусственно созданного города в Half-Life 2

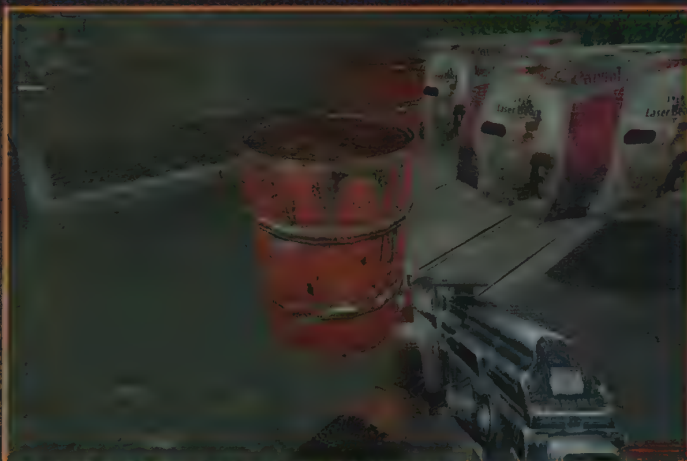


Две бочки в Half-Life 2 выглядят «ужасными и пугающими»

## S.T.A.L.K.E.R.



Улица города Припять, находящегося в десяти километрах от черновыльской АЭС.



А подобные бочки стоят у каждого второго читателя на даче.





# question of the month



Олег  
Яворский

глава PR-отдела GSC  
Game World

Во-первых, относительно территории. Наши американские коллеги не могут ее сочно и со вкусом сделать по определению, ибо не впитали с молоком, так сказать, эстетическую красоту советских заборов, гаражей, хрущевок, детских площадок и других ярких элементов

нашего счастливого детства. Имитацию сделать — да, но со вкусом передать весь наш колорит — никогда. К тому же, в S.T.A.L.K.E.R. советский антураж будет воспроизведен особо остро, ведь Чернобыль — это живой пример back in the USSR, там мир застыл и не меняется уже 18 лет, до сих пор те же витрины в магазинах, мебель, предметы советской агитации. Мы специально неоднократно посещали это место, дабы прочувствовать и передать в игре атмосферу пост-ядерного апокалипсиса, причем

именно по-нашенски. Второе, если говорить о двух играх в целом, не вдаваясь в технические подробности, — они попросту разные. Единственным добротным новшеством HL2 для меня является использование физики в игре, и то, ловко поставленной «под скрипты». HL2 никак не оставляет впечатления большого реалистичного мира, где каждый игрок волен делать что хочет и найдет для себя свой путь развития и достижения цели. Это все тот же коридорный шутер, который работает в строго заданном скриптами порядке. При этом не хотелось бы создавать ложного впечатления, что в S.T.A.L.K.E.R. мир будет на 100% неотличим от того, что за окном. Нет, это все еще игра, и определенные элементы искусственности присутствуют. Однако, я считаю, мы

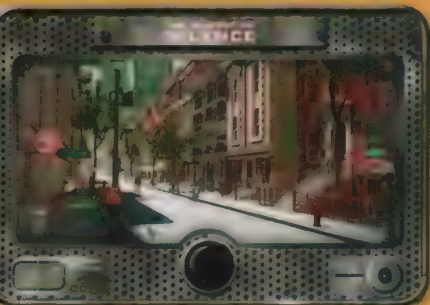
смогли шагнуть гораздо дальше на пути к реалистичности игрового мира. Система симуляции жизни — главная отличительная черта S.T.A.L.K.E.R. от других игр: монстры не поджидают за углом, когда игрок наконец «дернет» триггер, им некогда — они борются за выживание в этом мире, так же, как и вы. Концепция выживания в игре, где игрок — лишь элемент самостоятельно существующего мира, вообще призвана в корне поменять подход к прохождению игры. Голод, усталость, сон, потеря крови, радиация, аномалии, динамическая смена дня и ночи — все это звенья одной большой цепи, вращающей колесо реалистичности игры, помогая игроку вживаться, заставляя его прочувствовать происходящее на собственной шкуре.

А ВЫ БЫЛИ В БОБРУЙСКЕ?





## МОМЕНТ ИСТИНЫ THE MOMENT OF SILENTS



Питер Райт - инженер коммуникационных технологий, работающий над государственной программой «Свобода Слова», прихотью правительства олигархов-технократов. Потеряв в авиакатастрофе жену и сына, он окончательно сделался затворником, наплевавшим и на политику, и на окружающий мир вообще. Но когда ночью спецназ врывается в квартиру его соседа и увозит того в неизвестном направлении, Питер понимает, что настало время наконец во всем разобраться...

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Затягивающий шпионский триллер, реализованный в жанре point-and-click adventure

75 локаций, около 500 тщательно отрисованных интерактивных сцен

Более 35 персонажей с детально проработанными биографиями и характерами

Уникальный графический движок, анимация персонажей с использованием Motion Capture и Lip Sync



Акелла



**М.Видео**

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2004 House of Tales Entertainment GmbH  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



# Жестокость — это жанр

Вокалист старейшей российской панк-группы «Наив» — Саша «Чача» Иванов — принял участие в локализации игры The Punisher («Каратель»). Группа «Наив» принципиально не дает интервью, однако нашему изданию посчастливилось побеседовать с неуловимым фронтменом «Наива». Читайте эксклюзивное интервью Чачи для журнала XS Magazine, посвященное «Карателю», воспитанию детей, конфликту поколений, музыке, происхождению семьи, частной собственности и государства.

Мы встретились с Чачей в предновогодние дни, в одном из многочисленных заведений Арбата. И первый наш закономерный вопрос был посвящен нелегким отношениям «Наива» и прессы.

**XS:** Саш, а откуда это негативное отношение к СМИ? Традиция, поза или идеология?

**Чача:** Ряд непрофессиональных публикации, интерпретирование наших слов, жонглирование цитатами привели к такому результату. Когда ты говоришь одно, подразумевая за сказанным некий бэкграунд, а человек, не понимая этого, перефразирует по-своему. В конечном итоге, твои слова в напечатанном виде приобретают совсем другой оттенок и смысл.

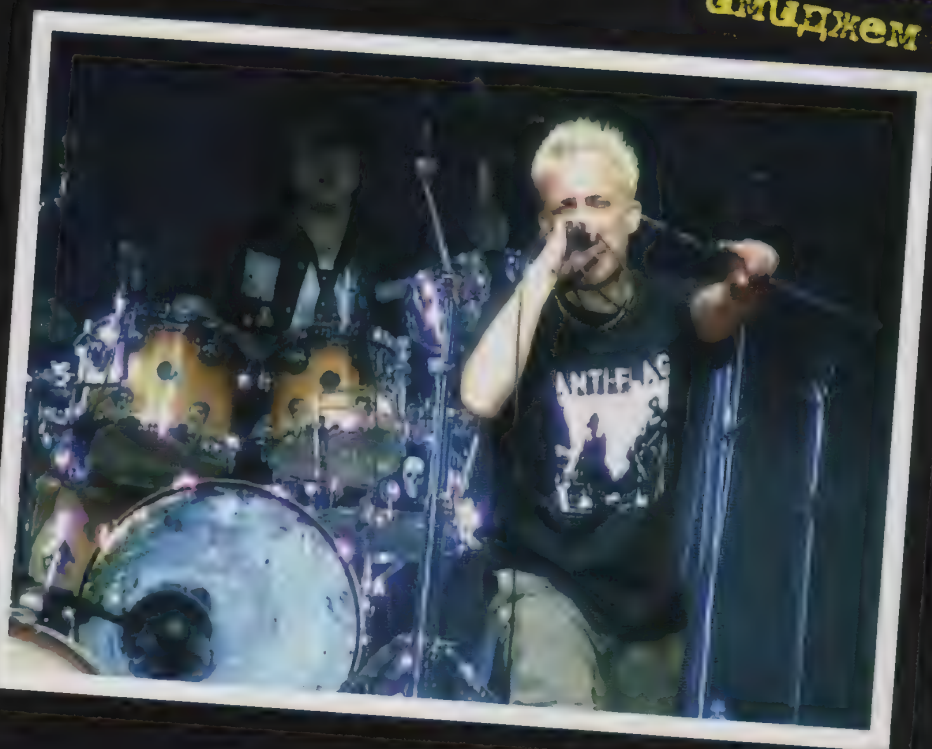
**XS:** А музыкальная пресса не работает по схеме утверждения материалов?

**Чача:** Не всегда удается этого добиться. В итоге мы приняли решение не давать интервью — это проще для нас. Это вовсе не означает, что мы хотим закрыться от мира. Мы хотим, чтобы информация, идущая от нас, не искажалась. У нас есть официальный сайт, где мы контролируем подачу информации, и мы считаем, что этого достаточно. Наш официальный сайт ([www.naive.ru](http://www.naive.ru)) — единственная наша дверь в мир, все остальные источники информации с нас — в лучшем случае оклад.

**XS:** Но ведь подобной точки зрения придерживается и государство. Они всего лишь хотят контролировать процесс.

**Чача (смеется):** Ну, в целом, да. Такие действия оправданны и понятны. Был такой период, когда никто ни за чем не следил. Никого не волновало: неконтролируемый поток информации, поступающий с экранов, — что он делает с населением? Ни к чему хорошему такой подход не приведет. Дело даже не в том, что свобода или несвобода, а ответственность и безответственность. Нынешняя власть оза-

**На 16 году музыкальной жизни я понял, что все-таки озабочен своим имиджем**



бочена своим имиджем и пытается его сформировать. В принципе, тоже самое происходит и с нами (смеется). Конечно, можно было плюнуть на эту суету. Как хотите, так и гишите. По-панковски относиться. Но на 16 году музыкальной жизни я понял, что все-таки озабочен своим имиджем. Я не хочу выглядеть в неправильном, искаженном свете. Не хочу, чтобы мне приписывали поступки и заявления, которых я не делал. Простая человеческая потребность.

**XS:** А что за ситуация с журналом NME? Песни даже записывали при них.

**Чача:** История вот такая. Меня попросили дать интервью. Я при-



Я выступаю  
в роли драгдилера.  
Даже двух!







# Владелец торговой палатки зарабатывает никак не меньше, чем известный писатель или музыкант

**Чача (смеется):** Это мой первый подобный опыт. Предложили, я не отказался.

**XS:** Кого ты играешь?

**Чача:** Я выступаю в роли драгги-ра, даже двух. Одного спокойного и уравновешенного (смеется). И в роли другого — агрессивного. Также озвучиваю одного японца, представителя Якудзы. Полный беспределщик (смеется).

**XS:** Характеры персонажей вам расписывают?

**Чача:** Там по-другому. Есть текст. Есть английская озвучка. Я всегда прошу включить мне оригинальные голоса персонажей, чтобы уловить интонацию, его психологический портрет, черты характера. И тут главная задача в том, насколько ты артистично сможешь передать суть услышенного. Бывает, что даже я даже вношу правку в перевод. Не всегда переводчики, на мой взгляд, правильно видят ситуацию. А главное, что я для себя понял — я могу этим заниматься. Когда буду слишком старым для того, чтобы выступать и кривляться перед подростками с призывом не подчиняться традиционным правилам и укладам, думаю, я легко бы занялся подобной работой (смеется).

**Чача:** Единственное, что у меня пока нет ни смысла участвовать в такой жесткой игре. Но, с другой стороны, если бы меня пригласили озвучивать какой-нибудь жесткий и/или кровавый фильм? Я бы что-то отказался? Конечно, нет. Жестокость — это жир. Она есть в мире.

она находит отражение в играх, в кино, в музыке.

**XS:** А своему двенадцатилетнему сыну подаришь экземплярчик игр?

**Чача:** Скорее всего, нет. Я стараюсь его ограничивать от подобного рода вещей. Ему просто рано. (У игры «Каратель» возрастное ограничение: 18+ — прим. редакции).

**XS:** А кто у вас в доме покупает игры?

В основном, я. Но сын больше в этом разбирается — он или заказывает.

хал в редакцию, ответил на вопросы. Потом получаю журнал в руки. Вижу интервью и сильно расстраиваюсь. Мое интервью дано в рекламной рубрике, с обманиванием из логотипов одного известного напитка.

Со мной никто не согласовывал этот вопрос — устраивает ли меня такая подача материала. Что подумают мои слушатели? Чача заделался рекламным агентом содовой воды? Я им позвонил, объяснил, что раз такое дело, то не соблаговолит ли уважаемая редакция прокомментировать сложившуюся ситуацию. Ведь журнал фактически заработал на мне рекламные бабки. На что я услышал довольно гру-

бые и неуважительные заявления в свой адрес. Я решил, если люди не готовы вести переговоры в цивилизованном русле, стоит переходить на другие методы воздействия. Таким образом появилась песня и был принят ряд других мер. В итоге все вылилось в закрытие журнала.

**XS:** Это ты вроде как нас предупредил?

**Чача (смеется):** Ну, типа предупредил, но типа корректно, на примере других...

**XS:** А как занесло на эти галеры? Как в игру-то попал?



зывает, или мы вместе едем выбирать. Но я за него спокоен и могу уже не особо следить за этим. Его твердый и неизменный выбор — спортивные и гоночные игры. Что меня, как отца, безусловно, радует. А самое правильное, что он не в музыке, что по-своему очень хорошо. Для него музыка — как на-кий фон. А не как смысл жизни, как, например, для меня. Этот под-

ход сохранился у меня до сих пор. Но карьера музыканта в этой стране проблематична. Требуется очень много усилий при минимальной отдаче. Владелец торговой палатки зарабатывает никак не меньше, чем известный писатель или музыкант. При этом его труд несоизмерим с каторжным трудом нашего

брата. Этот путь в чем-то измотан и неправильный, но мне нравится, я доволен. Постоянные концерты, сегодня я с вами беседую, завтра выступаю в Ростове. Никогда не сижу на месте. Никто не знает, где я буду завтра. Иногда даже я сам. Это круто.

**Сегодня я с вами беседую, завтра  
выступаю в Ростове. Никогда не  
сижу на месте**





**XS:** Музыка, во всем ее многообразии, присутствует в игровом мире. Как ты к этому относишься?

**Чача:** Мне не очень нравятся саундтреки. Например, в тех же спортивных играх. В скейтеровских играх встречаются отдельные неплохие композиции. Панк-рок можно даже услышать.

**XS:** А сам ты какой-то мультимедиа-владелец?

**Чача:** Нормально... Мне это, во-первых, нравится. Во-вторых, играю.

**Создание нового виртуального мира — это творчество**

**Чача:** Та стадия развития, на которой игры находятся в данный момент, пока предлагает только одно развлечение, entertainment. Но все идет к глобальной мультимедиаизации многих сфер нашей жизни. И какая-нибудь PlayStation 4, может, и вовсе похоронит кинематограф. Пока я не могу сказать, что PlayStation претендует на серьезное положение в моей системе ценностей. Ей все-таки нужны большие технологические прорывы.

**XS:** Но ты ведь не станешь отрицать, что участие в работе над играми творческих людей (музыкантов, композиторов, писателей, сценаристов, художников) двигает игру вперед, навстречу бессмертию?

**Чача:** Конечно. Любое сравнение разработки игры с творчеством оправданно. Создание игры — это творческий процесс. Создание целого виртуального мира — это новое, доселе невиданное творчество. Другой вопрос — куда нас это приведет? Игры начинают замещать реальность. И чем сильнее будет технологическая подоплека, тем больше соблазна будет оттаивать там навсегда.

**XS:** Но ведь литература и кино тоже замещают реальность.

рируя это явление, рискуешь оказаться на обочине мирового процесса. Жизнь постоянно мутирует. В ней появляется множество различных фишек, которыми оперирует молодое поколение, обгоняя тебя на повороте. Моя мама, например, не умеет пользоваться компьютером. Она неплохой человек, имеет свое мнение, но она не знает, что такое компьютер и Интернет. Как следствие, ее картина мира неполная. Не совпадает с моей. Причем ее картина мира — очень важная и функциональная часть. Поэтому я стараюсь всегда поддерживать форму (смеется).

**XS:** Как ты классифицируешь игровое развлечение, искусство, баловство?

**Чача:** Та стадия развития, на которой игры находятся в данный момент, пока предлагает только одно развлечение, entertainment. Но все идет к глобальной мультимедиаизации многих сфер нашей жизни. И какая-нибудь PlayStation 4, может, и вовсе похоронит кинематограф. Пока я не могу сказать, что PlayStation претендует на серьезное положение в моей системе ценностей. Ей все-таки нужны большие технологические прорывы.





**Чача:** Безусловно. Но уж очень привлекателен демонстрируемый игрой образ. Слишком заманчиво. Картинка воспринимается человеком куда легче, чем текст. А интерактивность затягивает куда сильнее, чем просто картинка. Но, кстати, я заметил, что девчонки тяжелее врубаются в PlayStation, чем парни. И уход от реальности им видимо не грозит (смеется).

**XS:** Это общемировое явление. И оно касается не только PlayStation, но и всех остальных платформ. И раз уж ты, оказываясь, совсем в теме — не поступало ли предложений поучаствовать в записи саундтрека к игре, и как ты относишься к этому?

**Чача:** Пока предложений не поступало, но идея интересная. Как показывает опыт, панк-рок отлично ложится на скейтеровские и гоночные игры. И если какие-то разработчики предложат нам заняться ими просто лицензируют в игру готовые наши произведения — почему нет?

В этом смысле положительный пример показывает небезызвестный Сергей Шнуров. В последнее время он только и делает, что пишет музыку к фильмам. Мелодию из «Бумера» скачал 50% владельцев мобильных телефонов. Это разве не успех? Вообще я считаю «Ленинград» самым верным и правильным путем развития русского рока. Это такой народный скейтерский панк. Совмещение западных традиций с русской бесшабашностью исполнения. Мы открывали недавно их концерт, я был в восторге от ребят. На сцене — форменный цирк, харнавал, непосредственность и драйв. «Ленинград» — молодец. Еще одно открытие года для меня, персональное открытие — группа «Гражданская Оборона». Всю жизнь не питал к этой группе никаких симпатий. Да, я всегда

признавал, что Летов написал неплохие и даже очень и очень неплохие песни, даже, может быть, несколько гениальных песен, которые стали народными. Но как группа — это для меня было совершенно непонятное и необъяснимое явление. И тут я попал на концерт в «Горбушке». На сцене — это невероятно круто. Это никакой не русский рок. Никакой не панк-рок. Это шаманизм высшей формы. Нью-Йорка. При этом на сильной фольклорной русской основе. Не лубочной и китчевой, а корневой и искренней. Сейчас иду нашивки групп «Ленинград» и «Гр.Об.», чтобы украсить ими свой плащ.

**XS:** А какие нашивки еще есть?

**Чача:** На левой стороне груди — самая главная, Liberty Police (Полиция Свободы). Есть такой американский городок Liberty. Оттуда и привезена эта нашивка настоящего полицейского подразделения города. На левом рукаве — обычная в таких случаях Fuck Off. И по мере того, как я буду сталкиваться с интересными проектами, я буду стараться обшивать свой сцени-

## Как показывает опыт, панк-рок отлично ложится на скейтеровские и гоночные игры

ческий костюм, тем самым превращая свое персональное пространство в агитационное поле.

**XS:** Правда, что группа начала свое существование еще в рядах вооруженных сил СССР?

**Чача:** Это так. Мы служили под Гатчиной, в войсках связи. И в рамках обычного музыкального кружка родился этот проект. Тогда и появилась песня «Танки, танки, танки, в них сидят солдаты-панки...».

**XS:** Если еще раз пригласят озвучивать роль какого-нибудь подонка, не откажешься?

**Чача (смеется):** Не откажусь.





## ИГРА НОМЕРА!

### Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Возможно, BioWare могла бы сделать игру лучше. Но поверить в это очень трудно. Лучше почти некуда.

★★★★★

Стр. 96



### Lord of the Rings: Battle of Middle-Earth

Бескомпромиссный стратегический бульбум во вселенной библейского масштаба.

★★★★★

Стр. 102

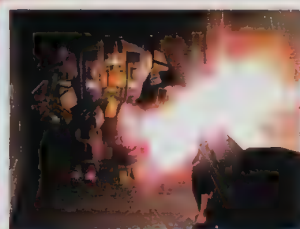


### Armies of Exigo

Old-school коктейль для тех, кого еще не тошнит от...

★★★★★

Стр. 110



### Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Выигрышная замена откровенно слабого фильма.

★★★★★

Стр. 106



### Viewtiful Joe 2

Сиквел замечательного Viewtiful Joe все еще играется на ура, но мозг уже просит передышки.

★★★★★

Стр. 112

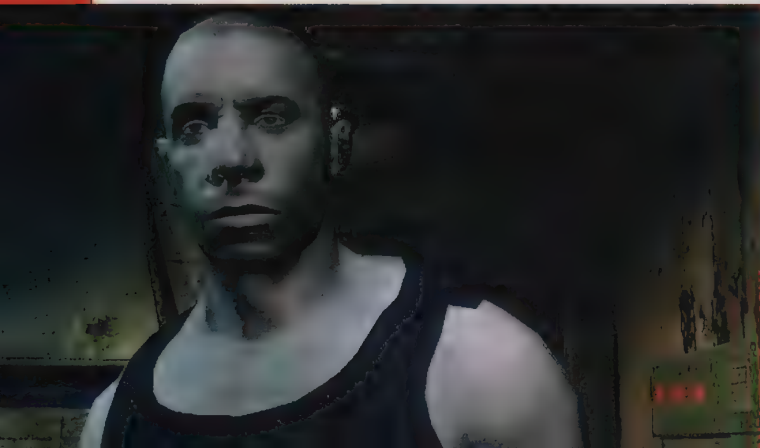


### Time of Defiance

Тренажер терпимости с моральным удовлетворением в качестве приза.

★★★★★

Стр. 114



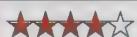


# РЕЦЕНЗИИ

## СИСТЕМА ОЦЕНОК



Событие в индустрии!  
Живая классика!



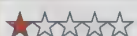
Достойно! Автор увлекся,  
сдал статью с опозданием.



Зачет. Можно брать,  
но осторожно.



Обозревателю пришлось доплачивать  
«за вредность», чтобы он в это играл.



Пациент кунсткамеры.  
Игровой андеграунд.



«ВЫБОР РЕДАКЦИИ»  
Значок самым неожиданным  
образом возникает напротив  
некоторых игр.  
Как правило, напротив самых  
заметных и достойных проектов  
текущего месяца. Обычно не врет.



«ИГРА НОМЕРА»  
Путем закрытого голосования  
редакция выбирает игру номера.  
Однако последнее слово всегда  
остается за главным редактором.  
Ключевое слово — всегда.



### Ford Racing 3

Прилипчивая,  
но безжалостная игра.



Стр. 116



### Lord of the Rings: The Third Age

Красивая, но очень уж  
простенькая RPG по мотивам  
«Властелина колец».



Стр. 117

P1

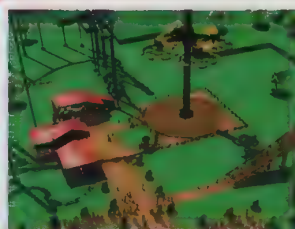


### Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Хуже, чем было. Куда хуже,  
чем могло быть.  
Даже ностальгирующим  
лучше воздержаться.



Стр. 118



### RollerCoaster Tycoon 3

Слишком много микроменеджмента  
и бюрократических проволочек.  
Но за возможность постройки  
аттракциона своей мечты  
можно простить всякое.



Стр. 119



### WWE SmackDown! vs. Raw

Полуголые девушки таскают друг  
друга за волосы. Захватывающе!  
Лучший подарок настоящему  
мужчине на 23 февраля.



Стр. 120



### «Суперсемейка» (The Incredibles)

Заурядная игра по мотивам  
мультфильма-блокбастера.



Стр. 121



### Painkiller: Battle out of Hell

Путь в Чистилище длиной  
в один вечер.



Стр. 122



### Future Tactics

Карамельный X-Com  
с бездарно использованным  
потенциалом.



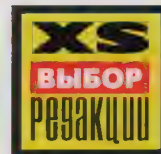
Стр. 123



# Star Wars: Knights of The Sith Lords

Вечный джедай

Жанр: RPG Разработчик: Obsidian Entertainment Издатель: LucasArts  
Официальный сайт: [www.lucasarts.com/games/swkotor\\_sithlords](http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords)



Если бы в свое время журналисты не подняли столько шума из-за того, что вторую часть Knights of the Old Republic будет создавать не BioWare, никто бы, возможно, и не заметил подвоха. Игра не то что похожа на оригинал — она практически точная его копия. И, поверьте, в данном случае — это комплимент, да еще какой!

**Олег Иноземцев**

**И** все-таки, раз уж мы знаем, что за Knights of the Old Republic II ответственна студия Obsidian, nolens volens придется журить разработчиков за то, что тут и там они чуток недотянули до стандартов, установленных BioWare. Статус у Obsidian еще не

тот, чтобы восторгаться ее творением покорно и безропотно. Хотя скоро это может измениться.

**ПОШЛОСТЬ ЕЙ К ЛИЦУ**

В последние годы наметилась странная тенденция. Каким бы оригинальным и затейливым ни был сюжет игры, в основе обязательно должен лежать штамп до того избитый, что на него прямо-таки смотреть жалко. Понятно, что некоторые приемы становятся пошлыми только потому, что уж больно удобны для сценаристов. Во многом именно благодаря таким вот приемам гениальные истории и получаются. Но, ей-богу, в наше время уже должно быть стыдно начинать рассказ с того, что главный герой приходит в себя неизвестно где и понимает — о ужас! — что ничего не помнит о своем прошлом. В остальном же сюжет Knights of the Old Republic II получился даже забористее, чем в первой части. К тому же, о мифологии «Звездных войн»



Джедаи отстаивают право на пацифизм.



# the Old Republic II —



СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Star Wars: Knights  
of the Old Republic

АЛЬТЕРНАТИВА

из 40-часового эпика вы узнаете куда больше, чем из любой части киносаги.

К чести разработчиков надо отметить, что они сумели сделать конфетку даже из такого «клише», как амнезия главного героя. По ходу игры нам не раз приходится расспрашивать NPC о том, что произошло в галактике за то время, что напрочь стерлось у нас из памяти.

А произошло в ней ровно то, что мы могли наблюдать, играя в первую часть Knights of the Old Republic. При этом периодически мы якобы начинаем что-то припоминать, вставляя собственные комментарии в разговор и, тем самым, можем влиять (порой весьма существенно) на историю. Один из собеседников, рассказывая мне о легендарном Дарте Реване

## ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ?..

Ели вы не играли в Knights of the Old Republic, ценность второй части лично для вас может быть не очевидна. Попробуем прояснить ситуацию.

▶ Каждый уважающий себя поклонник «Звездных войн» обязан знать то, что разработчики Knights of the Old Republic II готовы рассказать об истории этой Вселенной. А они готовы рассказать очень многое.

▶ В игре даже «хорошим» джедаям разрешено носить красные двойные световые мечи. Ага, как у Дарта Мола.

▶ Главный лорд ситов претендует на звание одного из самых обаятельных злодеев в истории.

Зачем драться обычным мечом, когда можно взять двойной?



Джедаи рубят — искры летят.







#### МИФ О РАВНОПРАВИИ

С самого начала работы над Knights of the Old Republic II создатели игры говорили, что на сей раз версии для Xbox и PC находятся в абсолютно равных условиях и выйдут одновременно. Однако в последний момент все резко изменилось, и проект на Xbox почему-то вышел на два месяца раньше. Видимо, потому что продается игра на этой платформе намного лучше. Так что у приверженцев PC все равно есть повод затаить на LucasArts смертельную обиду. Второй раз уже.

(а именно им оказался главный герой первой части сериала), без тени сомнения назвал его женщиной. С его стороны предположить это было весьма разумно. Дело в том, что в Knights of the Old Republic II я играл именно за женщину. Вот умный компьютер и решил, что раньше я тоже отдавал предпочтение прекрасному полу. И правильно, кстати, решил. Тем не менее, никто не мешал мне назвать рассказчика бараном и деликатно напомнить, что Реван был мужиком. Если бы я это сделал, в дальнейшем все бы знали, что этот персонаж именно «он», и о романе, имевшем место быть между «ним» и бравым республиканским солдатом, никто бы уже и не вспомнил.

#### КОНСЕРВАТОРАМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА

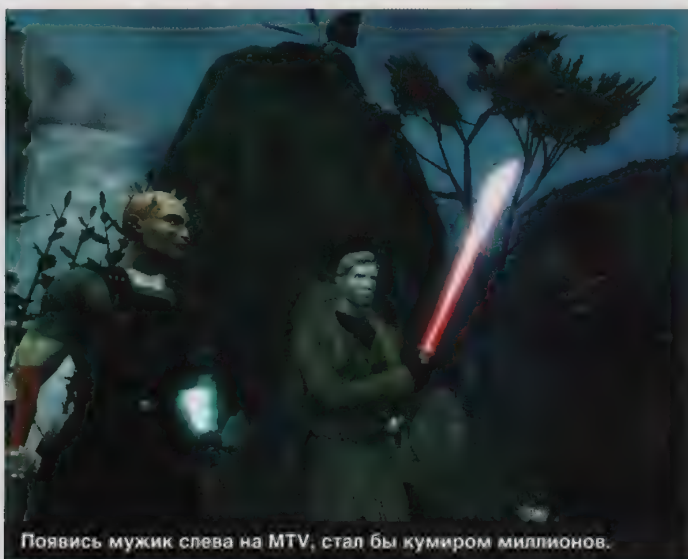
Что Obsidian вообще не пыталась менять, так это игровой процесс. Правда, таковы изначально были условия BioWare и LucasArts. Быть может, разработчики и рады были что-нибудь добавить от себя, но против издателя не попрешь. Поэтому, если вы хоть раз видели Knights of the Old Republic «живьем», вы точно знаете, чего ждать от второй части. Впрочем, очень может быть, что от такой консервативности LucasArts мы все только выиграли. Стала бы игра лучше, начини Obsidian оригинальничать, никто с уверенностью не скажет. А вот то, что Knights of the Old Republic была и остается одной

из самых-самых RPG всех времен, уже, кажется, признали все. Поэтому от второй части вы можете с полным основанием ожидать того же нереального количества побочных квестов, той же (даже большей, пожалуй) нелинейности, той же необъятности игрового мира и той же безупречной (почти) боевой системы. Знайте, драться на световых мечах в KOTOR II даже интереснее, чем в джедайских экшн-проектах от LucasArts.

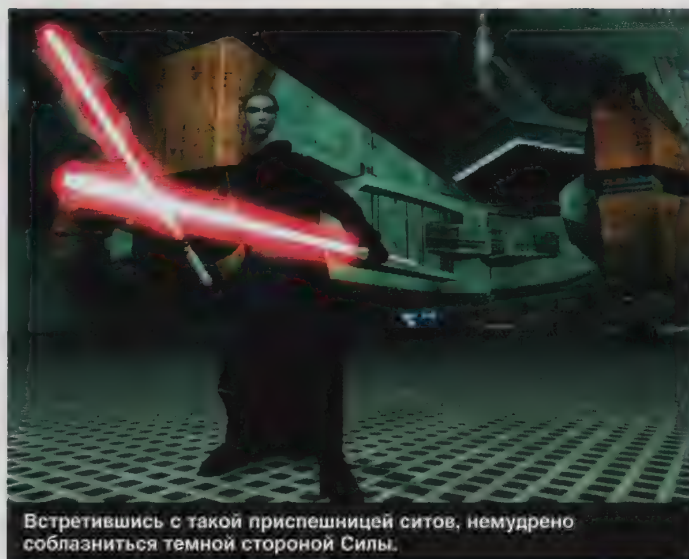
#### СИЛА УБЕЖДЕНИЯ

При всей интересности исследования окружающего мира, при всем великолепии батальных сцен, Knights of the Old Republic II — игра, с позволения сказать, разговорная. Этим она и отличается от бесчисленных конкурентов. По «разговорности» она превзошла даже первую часть. Только в лучших японских RPG столько внимания уделяется диалогам. Хотя у тамошних разработчиков почему-то не хватает терпения (и денег, по всей видимости) на то, чтобы все эти диалоги озвучить. В Knights of the Old Republic II «живыми» голосами говорят решительно все. Даже плачущие дроиды и булькающие инопланетяне.

Но дело не только в высочайшем качестве озвучки и бесчисленных литературных достоинствах диалогов. Дело в том, что во время разговоров никто не предлагает



Появись мужик слева на MTV, стал бы кумиром миллионов.



Встретившись с такой приспешницей ситов, немудрено соблазниться темной стороной Силы.





#### НЕ НАДО САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На вопрос о том, что разработчики сделали со старым движком, они ответили следующее: «Мы оптимизировали его таким образом, чтобы более эффективно использовать память. Это позволило нам добавить новые спецэффекты (снег и дождь, например), а также сделать модели персонажей более детализированными». Насчет спецэффектов и персонажей — все так оно и есть. А вот оптимизацией лучше бы Obsidian не занималась. Игра тормозит даже на Xbox. Это при том, что первая часть сериала шла на нем без сучка без задоринки.

нам откинуться на спинку кресла и расслабиться. Совсем наоборот. Knights of the Old Republic всегда славилась тем, что даже для ответа на самую простую реплику NPC мы могли выбрать фразу из 4-5 вариантов. Только если раньше мы это делали исключительно из желания повыпендриваться, то теперь долго думать, прежде чем открыть рот, стало насущной необходимостью. Хитрость в том, что далеко не всегда очевидно, как должен говорить и поступать «хороший» джедай, а как — «плохой». Вот, скажем, захотелось нам встать на темную сторону Силы. Казалось бы, что может быть проще? Знай себе посылай всех направо и налево, называя мудрую

тетеньку-джедая старой ведьмой, и все будет в ажуре. Однако какая радость быть плохим, если никто этого не оценит? Интересно же отворотить какого-нибудь святошу от пути праведного и соблазнить темной стороной Силы. Но для этого надо втереться в доверие. Придется говорить с ним так, чтобы он нас зауважал. С некоторыми персонажами это просто — у них на лице написано, что они хотят от нас услышать. С другими куда сложнее. Потому что пес его знает, чего нужно сказать мудрой тетеньке-джедаю, чтобы она нас стала воспринимать всерьез. А без этого никуда. Будем грубить — она и слушать нас не станет. И черта с два мы

тогда переманим ее на темную сторону.

#### НЕ В ДВИЖКАХ СЧАСТЬЕ

Чтобы выпустить Knights of the Old Republic II всего через год после выхода первой части, разработчикам пришлось использовать старый движок. И если в конце 2003 он смотрелся очень даже ничего, сейчас с ним можно разве что мириться. Что еще обиднее, дизай-

неры в Obsidian явно не равня своим коллегам из BioWare. Давно нам уже не приходилось видеть столько серых, абсолютно пустых залов и коридоров. Вот зачем, спрашивается, было заставлять нас проводить столько времени в закрытых помещениях? Дышать свежим воздухом в первой части сериала было намного приятнее. Да и виды тогда открывались куда более живописные.

Впрочем, смириться с устаревшей графикой проще, чем может показаться. Хотя эпоха, девизом которой стало «для RPG графика — дело последнее», уже прошла (к счастью), для некоторых проектов все равно приходится делать исключения. Ну, действительно не отказывать же себе в удовольствии от общения с игрой, которая практически ни в чем не уступает легендарной Knights of the Old Republic? ■

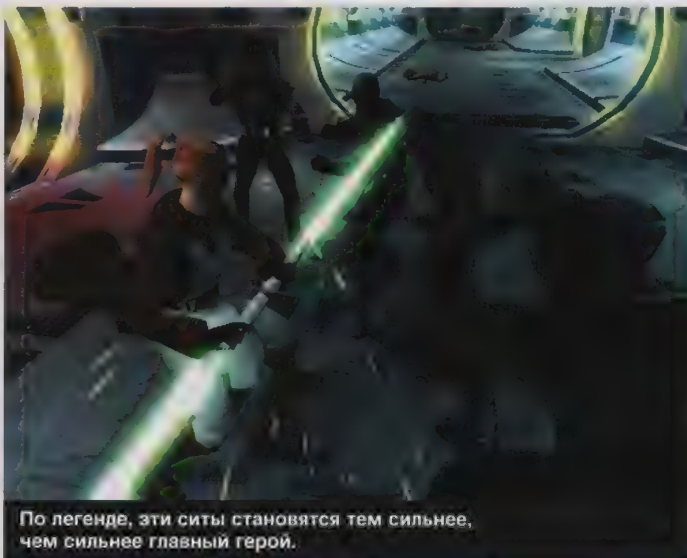
#### НАШИ ПЯТЬ КОПЕЕК

Когда в игре так много всего, как в Knights of the Old Republic II, обязательно должно быть что-то, чего там нет, но чего очень хочется. Например:

❑ Новый движок мог бы превратить выход Knights of the Old Republic II в событие года.

❑ Давно пора дать нам возможность выбирать не только класс, но и расу главного героя. Кто бы отказался играть за хатта?

❑ Было бы неплохо, чтобы из умений героев полезными были хотя бы половина.



По легенде, эти ситы становятся тем сильнее, чем сильнее главный герой.

#### XS ВЕРДИКТ

Возможно, BioWare могла бы сделать игру лучше. Но поверить в это очень трудно. Лучше почти некуда.

ОЦЕНКА:







За четыре с лишним тысячи лет до событий четвертого эпизода мандалорцы напали на планеты, расположенные на окраинах Республики. Те, кто оказался втянут в войну, обратились за помощью к Ордену джедаев. Однако у Ордена был весьма своеобразный взгляд на конфликт, и помогать он не спешил. Впрочем, не все джедаи разделяли эту позицию. Многие рыцари отправились на войну, вопреки воле Ордена. Возглавляли их Реван и Малак.



Реван и Малак стали героями войны. Однако после ее окончания связь с ними была потеряна на несколько лет. Никому точно неизвестно, что произошло за это время, но оба джедая перешли на темную сторону Силы. Когда они вернулись, их уже знали как Дарта Ревана и Дарта Малака, учителя и ученика. Для Ордена джедаев самым страшным стало то, что на сторону ситов встали и те, кто последовал за Реваном на войну. Их изгнали из Ордена. Те же поклялись уничтожить своих бывших учителей. Так началась вторая междоусобная война среди джедаев (Jedi Civil War).

Необходимый  
минимум знаний,  
с которым вам  
нужно вступить в

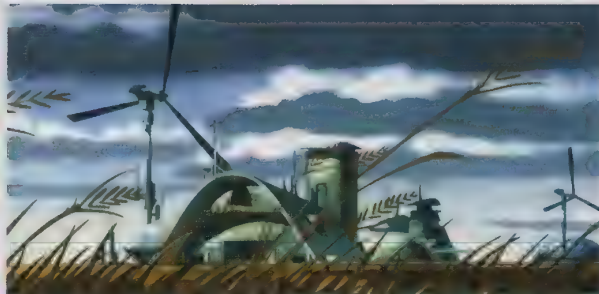
# Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Прежде чем приступить к Knights of the Old Republic II, неплохо бы вспомнить (или выяснить — зависит от ситуации, в которой вы находитесь) диспозицию. Что там на самом деле происходит, кто основные участники балагана, куда мы вообще попали и где наши вещи. До IV эпизода как-никак еще 4 тысячи звезднойвойнистых лет — так сразу и не поймешь, что именно от нас хотят, и где же Люк, черт возьми, Скайуокер.





Первая междоусобная война произошла за двадцать тысяч лет до событий четвертого эпизода. Тогда многие члены Ордена джедаев перешли на темную сторону Силы и отказались следовать учениям, которые им преподавали в течение всей их жизни. Именно они впоследствии и стали лордами ситов. Их ненависть к Ордену была столь велика, что они развязали многотысячелетнюю войну, главной целью которой было уничтожить всех джедаев до единого.



Совету джедаев удалось заманить Ревана и Малака в ловушку, однако последнему каким-то образом удалось уйти. В результате именно он возглавил армию ситов. Ревану же Совет стер память. Его стали учить как джедая в Академии на Дантуине. По мере того, как он все лучше мог управлять Силой, память возвращалась к нему. Однажды он вспомнил все. И тогда ему пришлось выбирать: остаться ли на стороне джедаев, которые обманули и использовали его, пытаться спасти галактику, или вернуться на темную сторону Силы. Каждый играющий в Knights of the Old Republic должен был решить эту дилемму самостоятельно.

В результате междоусобной войны от Ордена джедаев практически ничего не осталось. За пять лет, прошедших с момента окончания Knights of the Old Republic, ситы уничтожили почти всех рыцарей. Они верят, что в галактике остался лишь один джедай. От того, выберет ли он темную или светлую сторону Силы, зависит судьба Республики.



Главный герой Knights of the Old Republic II — последний из джедаев (как считают ситы) — был одним из тех, кто покинул Орден и последовал за Реваном. Совет джедаев жестоко наказал отступника, сделав так, что тот потерял связь с Силой. Вскоре после окончания междоусобной войны ситы нашли его. Однако вмешалась третья сила, и джедай на время оказался вне досягаемости лордов ситов. Его дальнейшая судьба — в ваших руках.



Во время своих странствий после войны Ревану и Малаку удалось найти Star Forge — гигантскую космическую станцию, способную в немыслимых количествах производить боевые корабли. С помощью Star Forge ситы могли без особых усилий уничтожить Республику. После того, как джедаям удалось поймать Ревана, станция оказалась в руках Малака. Однако республиканский флот успел вовремя ее найти и уничтожить.





# Lord of the Rings:

Любительские войны

PC

Жанр: Strategy Издатель: Electronic Arts Разработчик: Electronic Arts Los Angeles

Официальный сайт: <http://www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/>

Это, если хотите, кульминация стратегической поп-культуры. Лучшего на сегодняшний день просто не существует. Да и громкая лицензия размером с увесистую руку обязывает.

Дмитрий Чернов

**М**ожно сколько угодно обвинять Питера Джексона в бездарности за его интерпретацию «Властелина Колец», плевать в актеров, сыгравших ключевые роли, и тыкать пальцами в сценаристов, вольно обошедшихся с переложением трилогии в кинематографический формат, но факты все равно будут неумолимо давать отпор любому скептицизму. Отнять талант у режиссера Lord of the Rings все равно не получится — Джексон, как и его идейный вдохновитель, создал свою вселенную, а не примитивную кинопроекцию с бумажного носителя. В отличие от студентов-шестидесятников, нынешнее молодое пополнение будет до конца жизни представлять Арагорна с лицом Вигго Мортенсена, а Орландо Блум при всем желании не отмоется от клейма «Леголас». Безусловно, попытки экранизировать произведение Толкиена прини-



Всевидающее Око уверенно распугивает даже конницу.



А лестница, между прочим, не сломалась...

## ЛИКБЕЗ: ПОЛИТИЧЕСКАЯ САТИРА ДЛЯ МАСС

Несмотря на огромное количество биографических источников, далеко не все представители целевой аудитории Battle for Middle-earth знают, что к моменту выхода трилогии в свет у автора Библии двадцатого века за плечами было солидное профессорское прошлое в области лингвистики и литературы. Потратив 12 лет на создание триптиха и вложив туда все свои университетские знания, Толкиен не рассчитывал и на сотую долю популярности, которую получило его произведение. В 1954 году, когда «Властелин» появился на книжных полках, профессору исполнилось уже 56 лет, и жизненный опыт подсказывал, что его сборник антивоенных и антитоталитарных призывов и политических намеков вперемешку с выдуманными им самим эльфийскими рунами вряд ли вызовет интерес у читателей. Огромный фолиант, задумывавшийся как отдельный том, в издательстве даже поделили на 3 части, чтобы возможные убытки были не так критичны. Что же вышло на самом деле, сегодня известно даже ребенку. Жаль только, сам профессор застал лишь пару десятков лет своего успеха, покинув этот мир в семидесятилетнем возрасте.



# Battle for Middle-Earth

мались и до этого, но только Питер может похвастаться тем, что навязал свое мнение целому поколению. Попробуйте ради эксперимента сравнить прошлогоднее варево от Vivendi Universal — War of the Ring — и свежий пример творчества лос-анджелесского отделения Electronic Arts. В первом случае получите «голую» интерпретацию книги, с трудом отличимую от Warcraft III, где главные герои нелепо гугают голосами третьесортных актеров, а ценность для жанра стратегий близка к нулю. Во втором — первоклассный Casualty продукт, столь же неохотно заставляющий игрока напрягать мозги, зато прекрасно расправляющийся с киношной атрибутикой.

## СТО ПРОЦЕНТОВ ЛИЦЕНЗИИ

В каждом углу Battle for Middle-Earth даже слепой заметит аккуратно скопированные с экранизации элементы: карта Средиземья, которую владельцы фирменных четырехдисковых изданий давно заучили наизусть, раскрашена для пущей наглядности; все до последнего участника битвы за пресловутое кольцо говорят «родными» голосами; дизайн домов, моделей, локаций и прочие пейзажи как будто создавались теми же художниками, что месяцами рисовали Ривенделл и

**Минимальные требования:** 1.3 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 4 Gb HDD

**Рекомендуемые требования:** 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Warcraft III

АЛЬТЕРНАТИВА



Уменьшенную копию Изенгарда вам позволят поставить даже в лесу. Пользуйтесь, пока есть возможность.

Конница на стенах крепости — солидное упущение П. Джексона, исправленное дизайнерами EA LA.







Довольно странно называть вполне себе возвышенное здание Uruk Pit.

шахты Мории под началом Пиджея. О том, что вы тут «не просто вышли...», напоминают даже секундные вырезки из киноленты, появляющиеся вместо мини-карты — тактической пользы ноль, но позволяет полностью погрузиться в фэнтезийную атмосферу.

Если бы еще у Electronic Arts хватило ума задвинуть в угол далеко не идеальный движок Command & Conquer Generals, цены б их усердию ее было. А так имеем все тот же праздничный набор из колченогих урук-хаев, членов Братства с жидко размазанными по каркасу моделей лицами и до слез однообразный ландшафт. Последний хотя бы скрашивается редкими «ролевыми» миссиями, помогающими отважным хоббитам продвигаться в сторону Мордора. Что же до виртуального населения Средиземья, то тут EA сделала явную промашку — труд им. Джексона заслуживает большего почтения, нежели скудные куклы людей и безбожно поганяющее картинку полноэкранное сглаживание. Увы, но разработчики в очередной раз пошли на поводу обывательствующего большинства. Смешные запросы к ресурсам, обучающий курс в виде лекционных роликов и скромный ассортимент юнитов — тому подтверждение. Даже заботливо вложенный в головы средиземноморцев интеллект и то всячески пытается не задеть хрупкие чувства «простого» игрока, подставляя одну ягодицу за другой. Пара лучников, столько же разновидностей конницы, два одиноких мечника и одно единственное

осадное орудие — вот тот максимум, который способна выплюнуть из себя Battle for Middle-earth.

С точки же зрения человека увлекающегося, «Генералы» в Средиземье» и вовсе не заслуживают даже минуты справедливой критики — стратегические дыры не залатать и корабельными листами. Юниты рождаются целыми отрядами и, в отличие от киберспортивной Dawn of War, восстанавливают погибших автоматически, а боевой опыт валится в их карманы ведрами. За полчаса из одной боевой единицы можно сделать шинковочную машину десятого уровня, которой будет совершенно наплевать

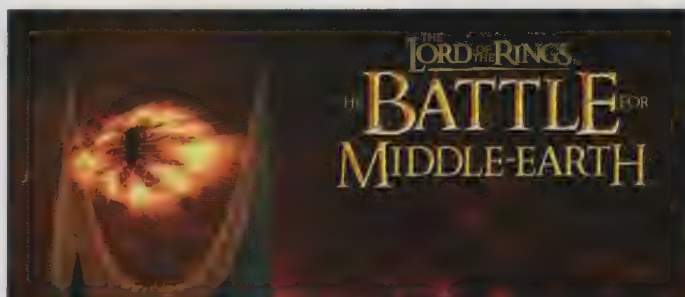
на внешние возмущения. Перетащите это коллективное чудовище в следующую миссию и забудете о проблемах совсем. Про солдат, реагирующих на открытие ворот цитадели, как на призыв к размножению, и пресловутые танк-раши, идея которых доведена до абсурда, лучше совсем умолчать.

#### РЕЛАКСАЦИЯ ДЛЯ МОЗГОВ

С другой стороны, никто и не обещал занудный воргейм. Electronic Arts изначально метила в скромную по части требований целевую аудиторию, планируя создать эту самую стратегическую жвачку для лиц определенного пола, возраста и

пристрастий. И превосходный звук и почти стопроцентная схожесть с фильмом во всем этой цели добиваются, зевая. У тех, кого экранизированный оригинал оставил равнодушным, гарантировано не вернется ностальгическая слеза, а рука сама потянется к полке с режиссерской версией фильма.

В таком раскладе Battle for Middle-earth больше всего подойдет аналогия с ярмаркой — разноцветные фейерверки, хлопушки, куча путающегося под ногами серпантина и общая атмосфера праздника. Насупленные физиономии и сосредоточенное ковыряние в голове здесь сродни зачитыванию вслух учебника по математике во время свадебного застолья. Получать удовольствие в BfME рекомендуется от простых вещей: от созерцания того, как всадники Рохирима вгрызаются в орчью пехоту, раскидывая безмозглую биомассу словно кегли и демонстрируя таланты аниматоров; от бесподобного саундтрека в исполнении новозеландского симфонического оркестра; от возможности слегка вмешаться в сорокалетней давности сюжет, наконец. И придумать лучший способ отдохнуть от излишней задумчивости «взрослых» коллег по жанру крайне сложно. ■



#### ОСОБЕННОСТИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Джон Рональд Руэл Толкиен вряд ли знал, что в Средиземье:

- ❑ Скорость постройки зданий близка к световой.
- ❑ Лес Фангорн больше похож на лесопарковую зону в черте города.
- ❑ Бессмертны не только эльфы, но и все члены Братства, включая Боромира, не дожившего в оригинале даже до второй части.
- ❑ Воюющие стороны придерживаются этикета «закрытых ворот».
- ❑ Существуют «карманные» варианты Изенгарда, Гондора и Рохана.
- ❑ В Хельмовой Пади всегда ночь, во всех остальных местах — наоборот.

#### ТОЛКИЕН В НЕГАТИВЕ

Как и в прошлогодней War of the Ring, в Battle for Middle-earth вам никто не запрещает по своему переписать сюжет оригинала и стереть с лица Средиземья Шир со всеми его бо-соногими обитателями. Для этого сценаристы EA предусмотрели кампанию за силы Мордора, постепенно очищающие мир от излишков населения в поисках Кольца Всевласти. Правда, отсутствие литературной подоплеки сказалось на качестве реализации — миссии за седого старца Сарумана сродни шинкованию капусты: так же монотонно и не блещет богатством идей. С другой стороны, могли и не делать вообще. Так что, скажите спасибо хотя бы за существующий суррогат.

#### XS ВЕРДИКТ

Бескомпромиссный стратегический бульбугм во вселенной библейского масштаба.

ОЦЕНКА:





Новая тактическая игра, в  
разработке которой принимает  
участие дизайнер серии  
Jagged Alliance Шон Линг

## БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати  
профессиональных наемников  
и возможность найма  
местных жителей>>

Более 30 уровней:  
городские кварталы, открытая  
местность, военные базы>>

Более 100 моделей  
стрелкового оружия, а также  
гранатометы, ручные гранаты и  
холодное оружие>>

Оригинальная система  
организации действий,  
режим "Умной паузы">>

Три основные сюжетные линии,  
а также возможность  
играть по своему сценарию>>



# The Chronicles of from Butcher Bay —

Сам себе Вин Дизель



Жанр: action Издатель: Vivendi Universal Games

Разработчик: Starbreeze Studios/ Tigon Studios Официальный сайт: <http://www.riddickgame.com>

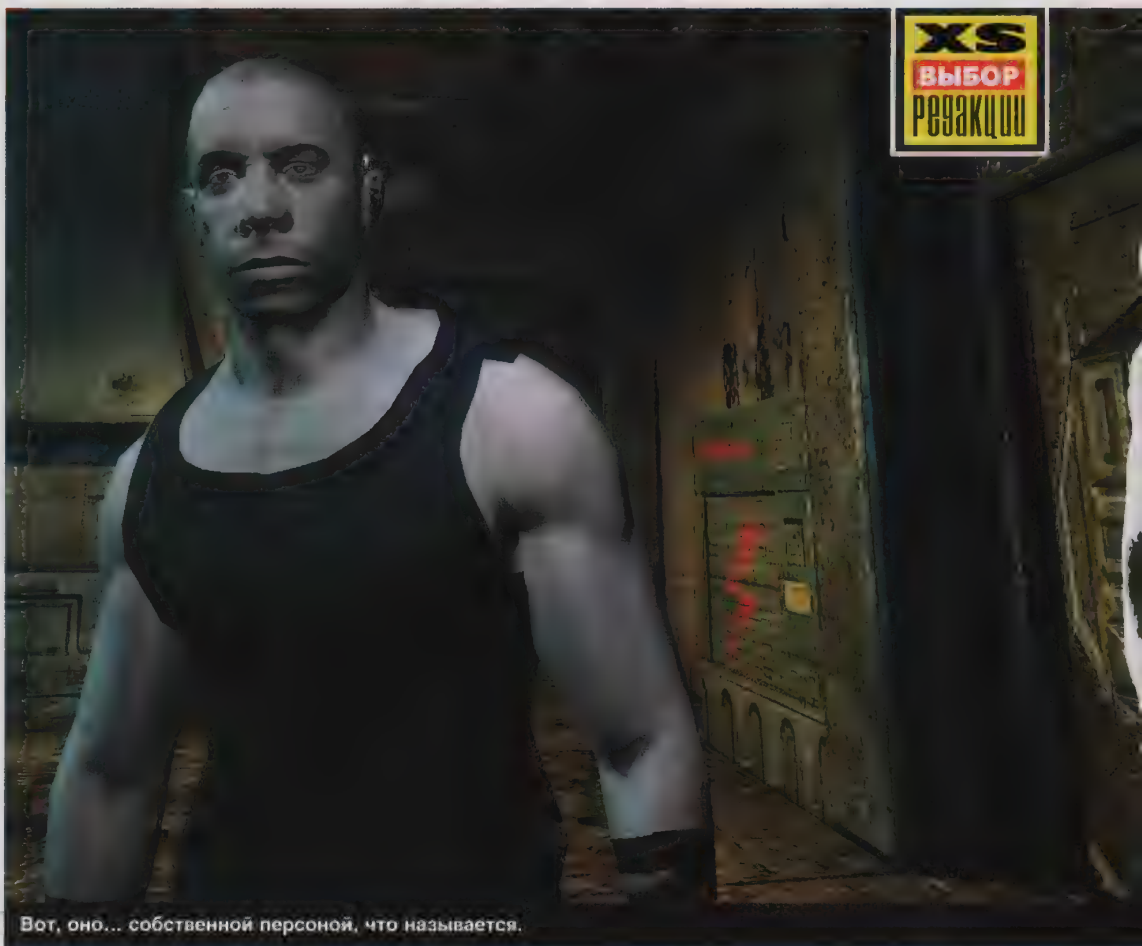
Удивляться тому, что игра, в оригинале появившаяся еще летом, устает внимания критиков зимой, не стоит. На это существует как минимум две причины: свежий PC-релиз и младенческий возраст вашего любимого журнала, который в жаркий сезон существовал лишь в виде отдельных набросков.

Дмитрий Чернов

**Е**сть еще и третья — отменное качество самого продукта, задвигающее в дальний угол полупустую экранизацию-прототип. И, вроде, в главной роли все тот же Вин Дизель, который, как ни старался, так и не смог вытянуть The Movie своей харизмой. И антураж знакомый, неоднократно помятый разработчиками и достигший апогея в The Suffering. Да и одноименный фильм отбил все желание продолжать знакомство с франчайзом Riddick. Но все равно почему-то здесь тепло, приятно и вылезать из шкуры антигероя совсем не хочется.

## SUCK MY RIDDICK

Чего не скажешь о тюрьме строгого режима, куда попадает наш обязательный секси-бой в сопровождении двух охранников и вступительных титров. Несмотря на то, что знакомство с местными обычаями и правилами заканчивается слишком быстро, проникнуться ржавой атмосферой Butcher Bay успеваешь ровно настолько, чтобы стать одержимым идеей побега.



Вот, оно... собственной персоной, что называется.

### ЗАЛОГ УСПЕХА У ЖЕНЩИН

Escape from Butcher Bay — игра для девочек. При удачном позиционировании Vivendi Universal могла бы продать «Хроники» второй половине человечества в том же объеме, что и первой. И на это есть масса причин — целых пять:

- 1 здесь снимался Вин Дизель собственной персоной;
- 2 Вин Дизель собственной персоной снимался здесь;

3 снимался Вин Дизель здесь персоной собственной;

4 Вин, не поверите, Дизель собственной персоной здесь снимался;

5 собственной персоной сами-знаете-кто здесь делал сами-знаете-что.

Желать большего просто некуда. Проблема выбора подарка на восьмое марта снята с повестки дня.



# Riddick: Escape Developer's Cut

## Минимальные требования:

1.8 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 3.7 Gb HDD

## Рекомендуемые требования:

2.6 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

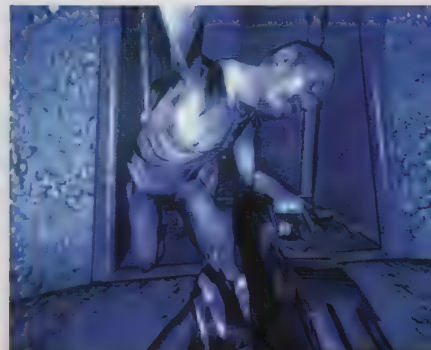
### РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ

Четвертой причиной попадания Chronicles of Riddick на страницы разделочного отдела с полугодовым опозданием можно считать появление приставки Developer's Cut. И в данном случае это не просто попытка набить цену на PC-версию игры. Помимо нескольких добавочных уровней в коллекционное издание вошел дополнительный режим Commentary Mode, в лучших традициях фильмов на DVD рассказывающий о разработке игры непосредственно во время самого процесса. Почему до Starbreeze никто не додумался сделать подобное в своих проектах, непонятно. Но раз уж начало положено, можете смело ждать шквал «режиссерских версий» и закадровых нарративов. Когда-нибудь их отсутствие будет удивлять так же, как сегодня — наличие.



Папа Джо, по мнению местных сценаристов, и есть тот самый таинственный хирург, подкорректировавший глаза главгерою.

Butcher Bay — не лучшее место для проведения банкетов.



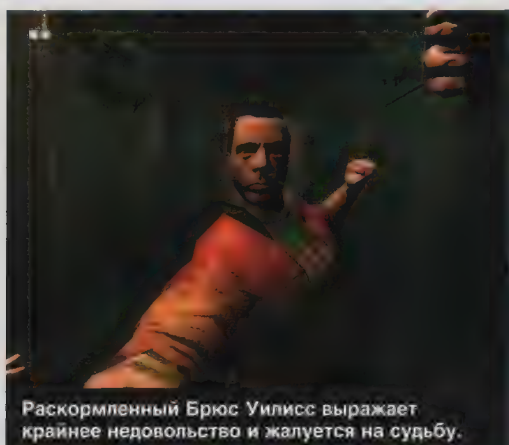
Какая экспрессия! Какая выразительная внешность!

Хронологически сценарий Chronicles of Riddick метит в неопределенное время до начала развития событий в Pitch Black. Но не ждите от него разгадки появления «хитрых» глаз главгероя и ответов на прочие вопросы — смотревших оба фильма ждет еще большая путаница в голове. Хотя того литературного шедевра, что подается умеренными порциями, хватает с головой на смешные 6-7 часов прохождения. С другой стороны, в вышеупомянутой The Suffering разбросанный по всем углам сторилейн создавал половину атмосферы, которой, не-

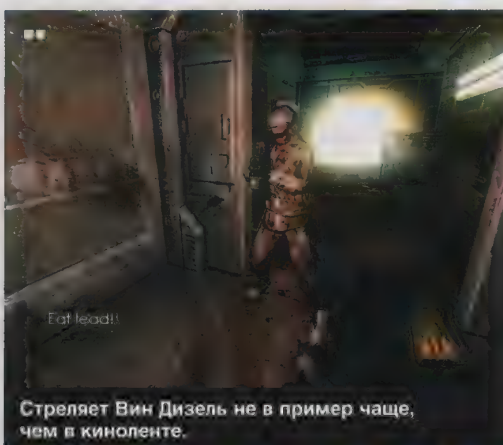




Риддик — это один сплошной ходячий оковалок мяса. Обращаются с ним соответственно.



Раскормленный Брюс Уиллис выражает крайнее недовольство и жалуется на судьбу.



Стреляет Вин Дизель не в пример чаще, чем в киноленте.



Количество оставшегося боезапаса высвечивается на казенной части оружия.



Угнетающая архитектура, не находите? Так и хочется разрядить в обстановку...

смотря ни на какие фокусы, детищу Starbreeze и Tigon (личной, между прочим, девелоперской конторе Вин Дизеля) слегка не хватает. За все недоработки сценаристов пришлось отдуваться другим отделам. И к их работе претензий не возникает. Движок, внешне практически не отличимый от своего собрата из DOOM 3, выдает убедительные интерьеры исправительной колонии; логотип Creative Labs подтверждает свое присутствие на «обложке» превосходным звуком, а голливудские актеры, не церемонящиеся со словами «fuck» и «shit», оправдывают наличие рейтинга «Для взрослых». Даже насквозь стильное меню пытается прозрачно намекнуть, что мы имеем дело с проектом класса AAA. Риддик тоже не отстает: своей невозмутимостью, как обычно, напоминает бутерброд с тунцом, безмерно крут, носит плавательные очки и черную майку (иногда еще дурацкую клубную куртку), не дает прямых ответов и постоянно шутит с намеком на долю правды в виде свернутой шеи или перерезанной глотки. Слиться с кинозопеями сильнее — невозможно.

#### АВТОРСКОЕ АЛИБИ

Однако радость от встречи с мистером Харизма проходит очень быстро. Chronicles of Riddick, смешивающая action, stealth и RPG в превосходный коктейль, прощается с нами уже через пару вечеров. После финальных титров остается странное ощущение: никак не удастся понять, во что играл пять минут назад. Уголовники раздают квесты, охранники требуют скрытности, оружие и вовсе играет второстепенную роль, несмотря на его наличие и количество врагов... Жанровую ориентацию болтает из стороны в сторону каждые четверть часа. И все же, нахватав из разных мест самых вкусных моментов и записав все в один мешок, Starbreeze умудрилась сделать изысканное блюдо. Такие испортить запоздалой рецензией невозможно. ■

#### XS ВЕРДИКТ

Бескомпромиссная замена откровенно слабого фильма.

ОЦЕНКА:







Системная интеграция и комплексная  
автоматизация предприятий

Производство ПО для автоматизации  
банков и предприятий. Web-дизайн

Дистрибуция компьютерной техники

 **КОМПЛЕКСНОЕ**  
 **СНАБЖЕНИЕ**

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ К НАМ

**(095) 136-79-21**

**info@csgroup.ru**  
**www.csgroup.ru**



# Armies of Exigo

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

WarCraft III

АЛЬТЕРНАТИВА

«Серьезный» попкорн



## Минимальные требования:

1.5 GHz CPU, 384 Mb RAM, 64 Mb video, 1.5 Gb HDD

Рекомендуемые требования: 2.8 GHz CPU, 768 Mb RAM, 128 Mb video

PC

Игнорировать часть потенциального рынка, пусть даже меньшую, значит добровольно ограничивать себя в порциях мороженого с красной икрой. Подобные аксиомы все чаще начинают доходить до издателей.

## Дмитрий Чернов

**А** ведь еще недавно дожидаться от Electronic Arts продукта, метящего в игроков со стажем, было практически невозможно. Однобокое руководство редко поворачивалось спиной к массовой аудитории, обеспечивающей львиную долю прибыли компании. Что заставило издателя раскрыть объятия для тех, кто в понятие «серой массы» вписывается с трудом, непонятно. Но факт налицо: Armies of Exigo, в отличие от своей диаметральной противоположности в лице Battle for Middle-Earth, плевать хотела на тех, кто с жанром стратегий знакомится впервые. Редких посетителей strategy-вольера также просят пройти мимо — сегодняшнее представление не для вас.

Жанр: Strategy Издатель: Electronic Arts Разработчик: Blackhole Games  
Официальный сайт: <http://www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us>

## ПРИШЕЛ. УВИДЕЛ. СМЕШАЛ

Если рассматривать маркетинговую политику EA отдельно от выходящих в свет продуктов, то останется безупречная работа соответствующего отдела, четко знающего, в каком направлении нужно бросать камни. Armies of Exigo — тот самый случай. Здесь нет ничего лишнего, совершенно отсутствует дешевая отсебятина и надоедливый мусор, выдающийся прочими разработчиками за ноу-хау. Возьмите по кусочку от каждого представителя стратегической продукции Blizzard, нарисуйте ролики сногшибательного качества, добавьте пару своих идей

и получите безотказный рецепт успеха. Эту незатейливую инструкцию EA изучила вдоль и поперек. Разве что между строк никто из разработчиков прочитывать не догадался.

В итоге «свой Warcraft» под лейблом Electronic Arts вышел хромой на обе ноги, хотя и не без определенного шарма, понятного, в основном, гурманам. Скачущий баланс и тысяча одно сходство со своими прототипами уже успели заработать не одно ведро пинков со стороны критиков. Одно этого достаточно, чтобы понять, что до славы Battle.net местному лобби бесконечно далеко, несмотря



Это — результат работы копировальщиков EA. Спутать с сами-знаете-чем — проще простого.





Маг-ренегат сослан воевать против болотных гоблинов. Судьба всех предателей незавидна.

ни на какие расчеты EA. Увеличенный ассортимент юнитов, «полтолстевшие» отряды и явный перебор с апгрейдами — еще не повод для триумфа. Учитывая же, что сценаристы Blackhole Games не смогли выдумать ничего лучше очередной фэнтези-каши про войну зверей (читай: орков) и людей с примесью расы падших (они же зерги), причин для хвалебных отзывов минимум.

В отличие от Battle for Middle-Earth,

метко попадающей в самое сердце целевой аудитории, Armies of Exigo промахивается как начинающий стрелок. В природе уже есть один Warcraft, пусть и на порядок более уродливый и менее привлекательный в одиночной кампании, зато буквально расцветающий на полях онлайн-сражений. Необходимость в появлении аналога Самой Популярной Стратегии нулевая, и в этом отдел маркетинга EA допустил явный просчет.

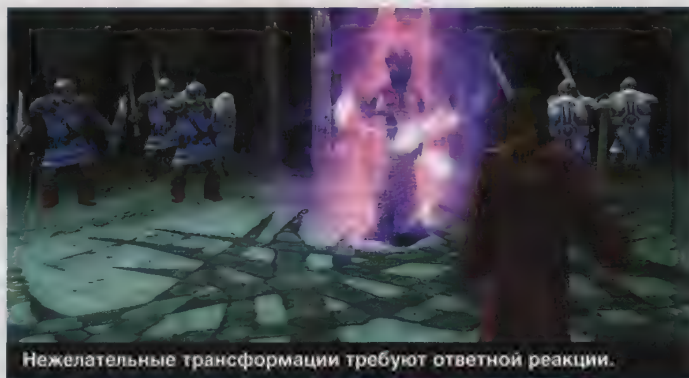
#### 10 ОТЛИЧИЙ ОТ...

Несмотря на практически стопроцентное сходство с прототипами от Blizzard, Armies of Exigo может похвастаться своими собственными идеями. Как и в нелепых картинках социалистической «Мурзилки» или современной «ТВ Панорамы», их наберется не больше десятка. В отличие от Warcraft (не говоря уже об изрядно подгнившем StarCraft) Armies of Exigo позволяет:

- ▶ иметь в отряде до 15 юнитов
- ▶ осваивать подземный мир практически на любой карте
- ▶ делать подкоп в произвольном месте из вышеупомянутых катакомб наружу
- ▶ тратить половину вечера на исследование апгрейдов
- ▶ поражаться космической тупости местного AI
- ▶ тренировать одновременно два юнита в бараках
- ▶ ежеминутно ощущать хроническое дежавю
- ▶ тратить свободное время на подсчет количества аналогий
- ▶ на бездарную игру актеров отвечать «по Станиславскому»
- ▶ наконец, оторваться от прохождения Battle for Middle-Earth

#### РАБОТА ДЛЯ МОЗГОВ

Небольшой экскурс в лингвистику откроет любопытным странности названия Armies of Exigo. Давно отмершая латынь транслирует незатейливый титул как «Армии по требованию». Если не вдумываться в смысл предложения, вопросов не возникнет как таковых. В противном случае, вам грозит пара бессонных ночей в надежде понять, что такое армии НЕ по требованию. Этикие добровольные гусары, появляющиеся, когда их никто не ждет, с саблями наперевес и свисающими до колен усами. Или надушенные мушкетеры короля, готовые без лишних приказов перегрызть глотку за неосторожное «самдурак». Как бы то ни было, пища для размышлений существует. Подумайте на досуге.



Нежелательные трансформации требуют ответной реакции.

#### СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА

В то же время, отправить Armies of Exigo в мусор не позволяет безупречное исполнение и огромная кампания длиной в 36 миссий, затягивающая похлеще болота. Двенадцать миссий на каждую из трех рас, подземный мир, добавляющий красок «поверхностным» сражениям, повышенная сложность заданий и яркий внешний вид — вот все, что нужно для привлечения внимания всеядного стратега. Дешевые наезды на баланс и дурацкую игру актеров в среде ценителей не имеют никакого веса.

Как и попкорновый аналог от той же EA, AoE идеально подходит в

качестве таймкиллера. Вот только аудитория на сей раз иная, и ответственность требованиям потенциальных покупателей не столь идеальна. Но попробуем, как советуют люди просвещенные, сделать скидку на «первый блин» и закрыть глаза на мелкие недочеты. Наградой за это будет пара недель неприлично затягивающего развлечения, что, по сути, не так уж мало.

#### XS ВЕРДИКТ

Old-school коктейль для тех, кого еще не тошнит от...

ОЦЕНКА:





# Viewtiful Joe 2

Две баночки

PlayStation 2

GameCube

Платформа: PlayStation 2, GameCube  
Жанр: action Издатель: Capcom  
Разработчик: Clover Studio  
Официальный сайт: <http://www.v-joe.net>

Следует признать, что господа-революционщики из Clover Studio, посвятившие себя измышлению новых концепций и их популяризации, проделали замечательную работу над Viewtiful Joe 2. И пусть никаким новаторством в этой игре даже не пахнет, а вся слава достанется оригиналу — рядовому игроку на этот факт глубоко чихать. Вы можете считать VJ2 обычным дополнением к оригинальному VJ и костерить за это разработчиков хоть до второго пришествия, но от того факта, что сиквел получился ничуть не менее играбельным, нежели первая часть, отмахнуться невозможно. Часы, проведенные в компании с этой игрой, пролетают почти незаметно. Кажется — только-только взял в руки геймпад, едва освоился со вторым играбельным персонажем, не успел еще толком войти во вкус, как половина VJ2 уже осталась за бортом. Не всегда легкий, но совершенно не напрягающий — довольно точное описание местного игрового процесса.

Если вы уже имели честь водить знакомство с предшественницей — и совсем неважно, было ли это год с лишним назад на GameCube или совсем недавно на PlayStation 2, — то будете чувствовать себя в киношном мире Джо как рыба в воде. Даже новичкам игра не доставит больших проблем: полезный, пусть и слегка навязчивый «туториал» и развернутая система подсказок придется по душе кому угодно.

Михаил Судаков

**С**амое, пожалуй, серьезное нововведение VJ2, которое, впрочем, с трудом тянет на звание хотя бы эволюционного, — наличие второго играбельного персонажа.

**ИХ БЫЛО ДВОЕ**

Подружка протагониста Сильвия, спасенная им в первой части, в сиквеле примеряет на себя одежду супергероини и подкидывает угля в толпу спорной теории о превосходстве слабого пола над сильным. Играть за Сильвию на порядок проще — слабые духом и пальцами наверняка предпочтут для прохождения именно ее. Джо, конечно же, куда более веселый персонаж из-за своего зверского набора ударов, но у девицы имеется повышенная скорость и бластер — весомый аргумент в любом споре. По истечении некоторого времени, когда оба героя, зарабатывая очки, растрачивают их на новые приемы и прочую полезную всячину,

**ПОВТОР**

Сильвия, новый играбельный персонаж Viewtiful Joe 2, обладает самым, пожалуй, интересным спецумением под названием Replay. Благодаря ему девушка может три раза повторить свое последнее действие — к примеру, от души врезать врагу по голове или пальнуть в него из пистолета. Есть, впрочем, у «реплея» и побочный эффект — если в самый ответственный момент Сильвию достанет враг, последствия этой неприятности тоже изрядно усилятся.

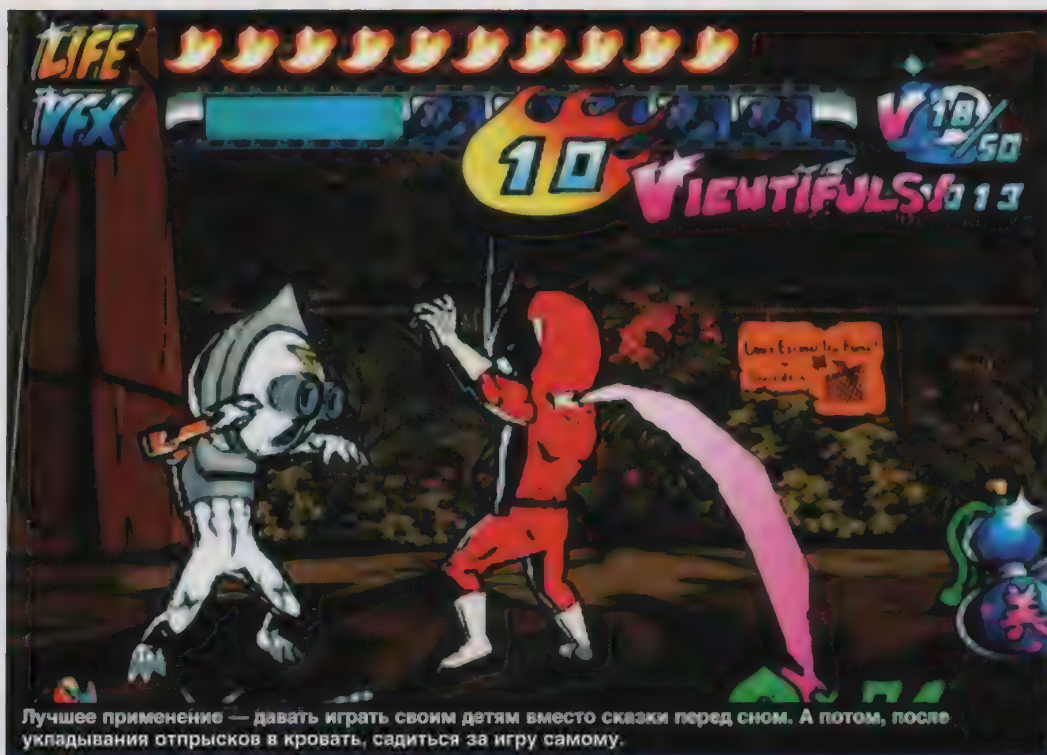




СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Viewtiful Joe

АЛЬТЕРНАТИВА



Лучшее применение — давать играть своим детям вместо сказки перед сном. А потом, после укладывания отпрысков в кровать, садиться за игру самому.



Постмодернизм на ваших экранах. Оптом и в розницу.



Игра выглядит так, будто человечество научилось записывать сновидения.



Истинный облик игры. Несмотря ни на что, это все-таки обычный платформер.



Разве можно остаться равнодушным к этой игре?

превосходство нового персонажа перед старым уходит в тень. Однако первое время будьте готовы звать Сильвию на помощь, как только возникнут серьезные проблемы или просто надоест коломбить противников руками-ногами.

Кстати, вот еще один приятный момент — менять героев можно на лету, простым нажатием «шифта». Отчасти это продиктовано банальными соображениями облегчения жизни игрокам, отчасти тем, что на одном уровне встречаются загадки, предназначенные либо строго для Джо, либо исключительно для Сильвии. Паззлы традиционно хороши, хоть в большинстве своем слишком очевидны. Но тем приятнее походя, не особо вдаваясь в раздумья, переключаться в режим slow-mo, преодолевать очередное препятствие и шумно радоваться своей сообразительности. «Да я легко решил все загадки в Viewtiful Joe 2!» — не самый лестный комплимент на свете, но все-таки комплимент.

#### НА ВТОРОЙ ГОД

Не существуй в природе Viewtiful Joe, объект рецензирования удостоился бы куда больших почестей. Но продолжение до того мало отличается от своего предка, что под конец игры вся эта развешенная кинокатавасия начинает несколько утомлять. Жизнерадостные вопли Джо и Сильвии уже не радуют, юмор в заставках откровенно приедается, визуальный ряд разве что не режет глаз. Это, знаете ли, как хороший энергетический напиток — с одной баночки бодрит, а вторая уже явно лишняя, хотя выпивается на ура. Какое все-таки счастье, что следующей игрой Clover Studio станет Okami, а вовсе не VJ3.

#### XS ВЕРДИКТ

Сиквел замечательного Viewtiful Joe все еще играется на ура, но мозг уже просит передышки.

ОЦЕНКА:





# Time of Defiance

Время терпеливых

PC

В меню любого ресторана, в ассортименте пошивочного ателье всегда найдется пункт «Фирменные блюда» или «Дополнительные услуги». Люди обычные на эти страницы заглядывают редко, но гурманов не оторвать.

Дмитрий Чернов

**Т**ime of Defiance рассчитана исключительно на последних. Прочим и в голову не придет убит 20 часов на копание в безумном количестве контекстных меню и попытки разобраться в процессе, не имея под рукой даже самого завалящего руководства. Если и найдутся среди обывателей люди терпеливые, отсталый внешний вид, отбрасывающий игрока в эпоху развития трехмерных моделей, уничтожит остатки сомнений и здорового любопытства. В этой связи всем сомневающимся лучше обойти ToD стороной во избежание истерик.

## PARFUME STRATEGIQUE

Как хорошие духи, Time of Defiance делится своими секретами лишь спустя некоторое время. В должнос-

Жанр: Online strategy Издатель: Strategy First/Typhoon Games Разработчик: Nicely Crafted Entertainment  
Официальный сайт: <http://www.nicelycrafted.com/todc>



Во время боевых действий торговые и грузовые операции не прекращаются ни на минуту.



Лицезреть свое процветающее хозяйство — великое счастье.

ти главы одного из племен на планете Неспанона, пережившей неудачный эксперимент ученых, мы получаем захудалый островок размером с астероид, да небольшую флотилию гражданских и военных кораблей, чтобы совсем не умереть с голоду. Следующие несколько безумно долгих часов уходят на монотонную до-

бычу ресурсов, сбор информации о соседях и построение собственной микроимперии.

Помимо затянувшегося вступления и огромного размера карты в 16 миллионов километров (!), от своих «оффлайновых» коллег по жанру Time of Defiance сильно отличается в одном: жизнь на изра-

## НЕСПАНОНСКАЯ ПРАВДА

В лучших традициях бедных на визуальные излишества онлайн-проектов, Time of Defiance объединяет свое комьюнити регулярными выпусками новостей от Eighth House — местного аналога администрации. The 8th House Reporter расскажет любителям утренних газет об основных событиях Неспаноны. Каждое из них будет реальным отражением действительности, являющейся частью жизни игроков на сервере. В качестве альтернативы желающие могут подписаться на альтернативное издание — Tainted Truth, частично дублирующее официальные источники. Вклад таких «мелочей» переоценить невозможно.



500 MHz CPU, 64 Mb RAM,  
16 Mb video, 300 Mb HDD

1.0 GHz CPU, 128 Mb RAM,  
32 Mb video

[illegible]


В идеале реклама Time of Defiance обязана содержать предупреждение, аналогичное инструкциям, вкладываемым в коробки со снотворным, перечисляющее ограничения для тех, кто:

- ❑ теряется, когда не находит на карте орков
- ❑ регулярно приходит в Нескучный сад с мечом за спиной
- ❑ на просьбу подождать пять минут восклицает «СКОЛЬКО?!»
- ❑ болезненно реагирует на отсутствие bump-mapping
- ❑ ищет «ролевые» элементы в Call of Duty
- ❑ считает Battle for Middle Earth невыносимо сложной игрой

Те самые эстеты, которые просмотр любого перечня блюд начинают со страницы предложений шеф-повара или винной карты. Других здесь не больше, чем композиций официальной саундтрека, которого нет вообще. Еле двигающиеся корабли, общая неторопливость происходящего и серьезные технические ограничения, накладываемые смехотворными размерами «клиента» отпугнут кого угодно. Но наберитесь терпения, и от Time of Defiance вас будет не оторвать даже раскаленными клещами.

Преплесть онлайнowego развлечения от Nicely Crafted Entertainment кроется в его простоте. Как и в случае с Massive Attack первое впечатление от бесхитростности проекта может оказаться ошибочным, а два десятка часов терпения — смешной ценой за последующие четыре недели кристально чистого удовольствия. Найти другие 17 мегабайт с таким количеством pure fun сегодня практически невозможно. ■

**Тренажер терпимости  
с моральным удовлетворением  
в качестве приза.**

**ОЦЕНКА:** 





# Ford Racing 3

Почувствуй себя идиотом

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Chrysler West Coast Rally

АЛЬТЕРНАТИВА

PC

PlayStation 2

Xbox

Ford Racing 3 лучше обходить стороной в критические дни и моменты обострения депрессии. В противном случае тотальное осознание собственной ничтожности вам будет обеспечено.

Дмитрий Чернов

**У** Razorworks не только хватило наглости на сиквел после предыдущей попытки отбить у игроков всякую охоту покупать машины старейшего автомобильного концерна, но и нашлось еще чуть-чуть на то, чтобы превратить его в еще большую нервотрепку. С другой стороны, FR3 все так же прилипчива, как брошенный кем-то на дорогу бублик, и у вас вряд ли получится оторваться, пока позади не окажется финальная гонка Ford Competition. Это что-то вроде употребления дешевой водки — все знают, что гадость, но продолжают пить галлонами.

По сути — перед нами все тот же Ford Racing, который нещадно убивал нервы еще год назад, с минимумом косметических отличий. Несколько новых режимов (автомобильная эстафета Relay, легализованный обгон Overtake и жалкая попытка впрыснуть немного адреналина в Boost), слегка подкорректированные старые, по-прежнему передвигающиеся «паровозиком» соперники и неохотно изгибающиеся трассы смехотворных размеров — вот тот максимум, на который хватило сотрудников британской студии, потративших целый год на реализацию жалких десяти пунктов списка под заголовком «New Features».

В то же время, если запастись железными нервами и не обращать внимание на идеально едущего противника и откровенные «дыры» в физической модели, FR3 прекрасно подходит в качестве гоночной жвачки, не требующей ни малейшего опыта виртуального вождения. Более того, вам даже не обязательно знать о существовании педали тормоза. Можете до посинения топтать клавишу «газ», «поворачивать» от бортов или машин противника и пускать слюни, как экзальтированный карапуз — вас все равно обгонят перед самым финишем и без лишних церемоний запишут в лузеры. Ваше самолюбие повержено, миссия Razorworks выполнена. Аминь. ■

Жанр: Racing Изготовитель: Empire Interactive Изготовитель в России: Akenna Разработчик: Razorworks  
Официальный сайт: <http://www.fordracing3.com>



Поместить в список трасс баварскую деревушку на фоне листопада считает своим долгом едва ли не каждый разработчик аркадных гонок.

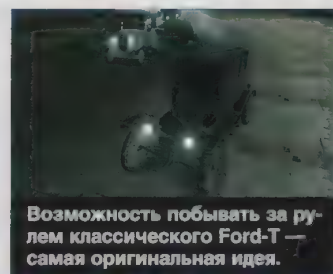
## ПАМЯТКА ДЛЯ PR-МЕНЕДЖЕРОВ

Наглость людей, составляющих пресс-релизы, иногда поражает. Конечно, если вы напишете в своей рекламной листовке, что ваш товар не более чем съедобен и рассчитан на мормонов, вопросительно хлопающих глазами в супермаркетах, то в лучшем случае наскребете на покрытие затрат

на разработку. Но и так нагнать, как отдел пиара Razorworks, обещающий «интерактивные, богато детализированные трассы» и «великолепные модели» вместо прибитых гвоздями пейзажей и мутных машинок, залитых хромом, как вонючие парижане XVIII века — дешевым парфюмом, тоже не стоит. Это, знаете ли, форменный моветон.



Режим Racing Line в сочетании с физикой твердого тела типа «полено» дает незабываемые ощущения.



Возможность побывать за рулем классического Ford-T — самая оригинальная идея.

## XS ВЕРДИКТ

Прилипчивая, но безжалостная игра.

ОЦЕНКА:





# The Lord of the Rings: The Third Age

RPG-лайт

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Final Fantasy X

АЛЬТЕРНАТИВА

PlayStation 2

Аналог

GameCube

За последние пару-тройку лет у Electronic Arts появилась замечательная традиция: под конец года, ближе к рождественским праздникам, выпускать игру по мотивам той или иной части «Властелина колец» и зарабатывать на этом очень, очень много денег. Питер Джексон закончил главный труд своей жизни и ушел снимать «Кинг Конга», а фанаты Толкиена дружно скорбят о невозможности завалиться на очередную премьеру +в полном эльфийском облачении и поугубить простых зрителей. Но EA своим привычкам изменять явно не собирается.

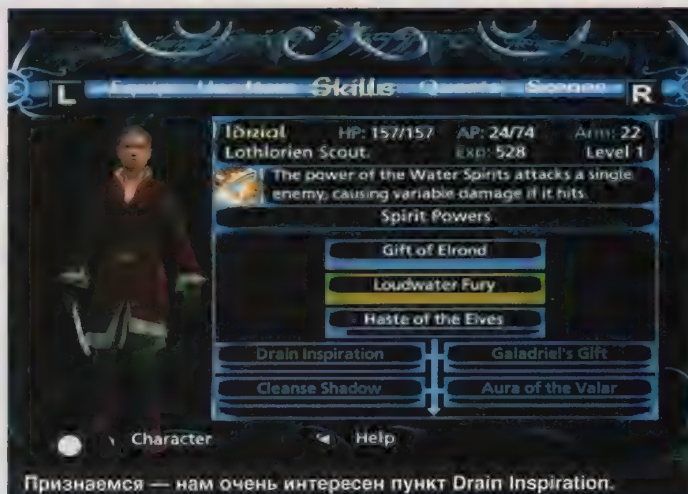
Михаил Судаков

**Т**hird Age — это, конечно же, никакая не аркада, а вовсе даже RPG: с пошаговыми боями, постоянно растущей партией, картой мира, по которой, следуя традициям, бегают лишь главный герой, да прочей атрибутикой. И в самом деле — зачем вам очередной экшн в стиле The Two Towers, если Stormfront Studios уже разродилась

Жанр: RPG Издатель: Electronic Arts Разработчик: EA Redwood Shores  
Официальный сайт: <http://thirdaye.eagames.com>



в этом сезоне своей Demon Stone, которую люди с хорошим воображением легко могут использовать в качестве «ВК»-заменителя? Тем не менее, дух прошлых «средиземных» игр от Electronic Arts витает и в Third Age. Приготовьтесь лицезреть многочисленные видео-



Отсутствие Фродо, Леголаса и прочей кинобратии среди главных героев, кстати, сыграло игре только на руку, потому что местные сценаристы получили наконец долгожданную свободу действий и от души насочиняли всякого. Другой вопрос — готовы ли смириться с этим фактом ярые поклонники первоисточника?

Разработчики, со своей стороны, сделали все, чтобы в своей тарелке почувствовали себя все без исключения игроки. Именно поэтому Third Age более чем слегка похожа на Final Fantasy X, а сложность игры не поднимается выше отметки «пришлось слегка попотеть, заваливая очередного босса».

Electronic Arts как будто приучает к ролевому жанру тех, кто о нем ни слухом, ни духом, и за счет этого

## ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ

Сыграйте на стороне света или тьмы! В этом приключении, сюжет которого будет всячески пересекаться с основными событиями кинотрилогии, вы можете не только повоювать за Средиземье, но и принять покровительство Саурона, предварительно разблокировав нужные миссии. Выбрав свою сторону, вы сможете сражаться как рука об руку с Арагорном, Гэндальфом, Леголасом, Эовин и Балрогом, так и против них. Голоса актеров, игравших во всех трех частях фильма, помогут глубже погрузиться в мир игры.

вставки, нарезанные из всех трех частей фильма и снабженные закадровыми комментариями Яна «Гэндальфа» Маккеллена, слушать музыку Хауарда Шора, умиляться симпатичной (а местами даже более чем, особенно когда речь заходит о боевых заклинаниях) графике и радоваться как ребенок, встречая во время странствий знакомые по большому экрану физиономии.

несколько обижает ветеранов, привыкших к большей брутальности. На всех, как известно, не угодишь. ■

## XS ВЕРДИКТ

Красивая, но очень уж простенькая RPG по мотивам «Властелина колец».

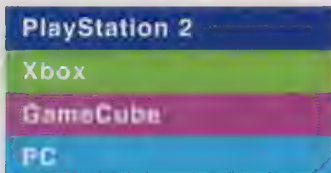
ОЦЕНКА:





# Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

Все это было бы смешно...



Жанр: Action Издатель: Konami Разработчик: Konami  
Официальный сайт: [www.konami.com/gs/tmnt2/official/flash/index.html](http://www.konami.com/gs/tmnt2/official/flash/index.html)

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Forgotten Realms:  
Demon Stone

АЛЬТЕРНАТИВА

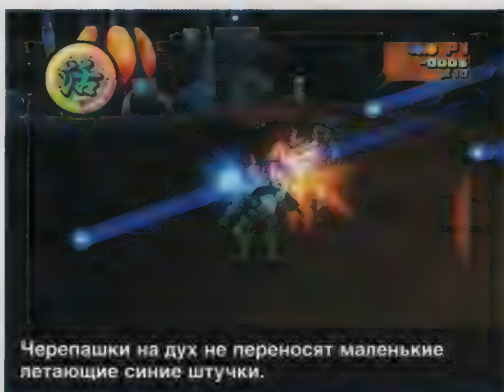
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 игра смешная. Не забавная, а именно смешная. Особенно смешно будет тем, кто не знаком или слабо знаком со вселенной TMNT. То, что у знатоков вызовет ностальгическую улыбку, всех остальных заставит ржать и биться. Но истерика быстро пройдет. Потому что хотя TMNT 2 и смешная игра, играть в нее почему-то очень грустно.

Олег Иноземцев

Самое смешное здесь, конечно, сюжет. И, как ни парадоксально, это, пожалуй, единственное, к чему претензий практически нет. В комиксах он именно таким и должен быть: тупым, прямолинейным и с невероятно предсказуемым финалом. Можно, конечно, не любить комиксы как таковые, но в этом случае TMNT 2 вам точно стоит обойти стороной. То, как нарисованы все ролики между уровнями, наверняка вызовет у знатоков не одну скупую мужскую слезу. Действительно, «Черепашки» всегда именно такими и были. Стиль просто безупречен. Чутко хромает лишь качество. Если бы Konami дала художникам побольше денег, те, глядишь, нарисовали бы не только стильно, но еще и хорошо. Если бы знакомство с TMNT 2 можно было ограничить одним только сюжетом и прослушиванием дурацких, но уморительных диалогов, было бы супер. Увы, приходится еще и играть. Управление для этого не-



Динозавры — они такие. Им палец в рот не клади.



Черепашки на дух не переносят маленькие летающие синие штучки.

приспособлено в принципе. «Навестись» на противника можно только случайно. Все сознательные усилия обречены на провал. Каждый бой приходится вымучивать. Драться себя нужно заставлять — до того все безрадостно и бесприсветно. Зато выглядит TMNT 2

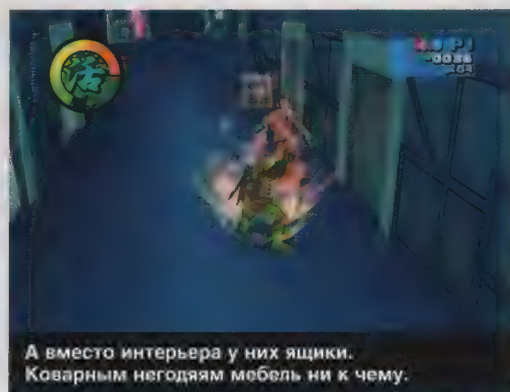
## НАШИ ПЯТЬ КОПЕЕК

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 не хватает самого главного:

- ♦♦ Игрового процесса — другого.
- ♦♦ Нормального управления. То есть такого, чтобы с его помощью игрой все-таки можно было управлять.
- ♦♦ Гуманности по отношению к игрокам. Прохождение некоторых уровней способно довести до белого каления.



Приспешники злодея, как и положено, не блещут интеллектом и способностями.



А вместо интерьера у них ящики. Коварным негодяям мебель ни к чему.

симпатично. Симпатичный cel-shading, забавные монстрики, смешные черепашки. Текстуры так себе, ну и фиг с ними. Каким-то образом Konami умудрилась сделать вторую часть далеко не лучшего сериала хуже первой. Зря. Лучше бы вообще о нем забыла. ■

## XS ВЕРДИКТ

Хуже, чем было. Куда хуже, чем должно бы быть. Даже ностальгирующим лучше воздержаться.

ОЦЕНКА:





# RollerCoaster Tycoon 3

Развлекай и властвуй

PC

Под зловещий рокот вагонетка ползет вверх. Все идет по плану, но руки почему-то потеют. Проходит несколько мучительных секунд, и вот уже слышится чье-то — не свое ли? — пронзительное «И-я-я-у-у-и-и-и!» Попкорн, вот уже пять минут как покоящийся в желудке, стремительно поднимается по пищеводу. Чуть ниже пояса ощущается легкий холодок. Две минуты — и все. А потом по второму кругу. А потом по третьему. После пятого-шестого начинается слегка мутить, но все так и задумано — это же американские горки...

Олег Иноземцев

**R**ollerCoaster Tycoon 3 увековечивает две вещи: собственно американские горки и микроменеджмент. Чтобы получить удовольствие от игры, вы обязаны любить... нет, буквально боготворить и то, и другое. Горки тут повсюду. В парке, который мы возводим, конечно, может быть (и будет) куча других аттракционов, но, положив руку на сердце, кому они на фиг нужны, когда есть километры и километры горок всех возможных форм и цветов. Новый трехмерный движок значительно упрощает процесс их придумывания и строительства.

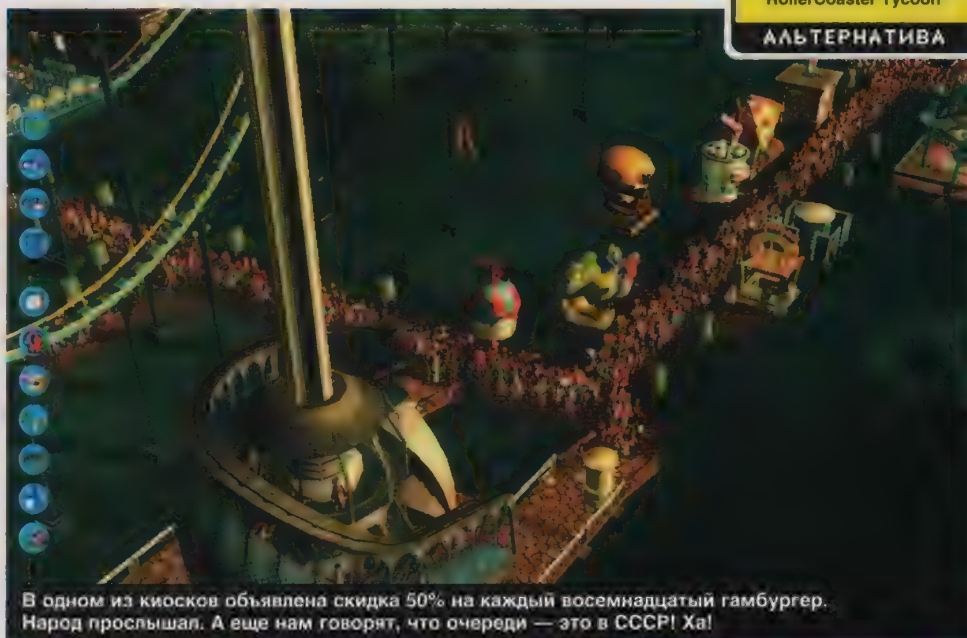
Но одной любви к аттракционам мало, чтобы RollerCoaster Tycoon 3 затянула. Когда разработчики обещали нам микроменеджмент, они на самом деле имели в виду совсем-совсем-микроменеджмент. Боже мой, мы можем даже выбирать цвета формы служащих!.. Если вас прельщает перспектива разбираться во всех-всех-всех проблемах парка, великолепно. Тогда вам останется лишь продраить через дебри менюшек и подменушек, выучить, какая кнопка за что отвечает, и никаких проблем. Выглядит игра просто здорово. Даже если RollerCoaster Tycoon 2 разочаровала своей вторичностью, третью часть сериала нужно купить хотя бы ради трехмерного движка. В геймплее рекордного количества нововведений ждать не стоит, но можно быть уверенным: разработчики как следует пересмыслили свой предыдущий опыт и сделали очень даже ничего себе игру. ■

Жанр: Simulation Издатель: Atari Разработчик: Frontier  
Официальный сайт: [www.atari.com/rollercoastertycoon](http://www.atari.com/rollercoastertycoon)

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

RollerCoaster Tycoon

АЛЬТЕРНАТИВА



В одном из киосков объявлена скидка 50% на каждый восемнадцатый гамбургер. Народ прослышал. А еще нам говорят, что очереди — это в СССР! Ха!

**Минимальные требования:** PIII 733 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель 32 Mb

**Рекомендуемые требования:** PIII 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель 128 Mb

## МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ ПАРКОВЛАДЕЛЬЦА

Хотя RollerCoaster Tycoon 3 не лишен недостатков, есть несколько причин, почему на игру нужно взглянуть хотя бы краем глаза:

- ▣ Чтобы увидеть, как посетителей парка выворачивает прямо на проезжую тротуарную плитку.
- ▣ Чтобы построить самую высокую в мире горку и самолично ее испытать, не ожидая своей очереди и не платя за билет (хе-хе!).
- ▣ Чтобы срежиссировать собственное фейерверк-шоу и порадоваться, что вам не нужно заниматься этим в реальной жизни.



Мой парк — край счастливых идиотов. Заходите, мы сделаем вас радостными и равнодушными!

## XS ВЕРДИКТ

За возможность постройки аттракциона своей мечты игре можно простить всякое. Даже страшную бюрократию.

ОЦЕНКА:





# WWE SmackDown! vs. Raw

Блондинки на ринге

PlayStation 2

Вас не смущает, когда здоровенные мужики отвешивают друг другу звонкие пощечины, а женщины проводят «болевые» приемы, заканчивающиеся отшлепыванием противника по попе? Тогда вы — наш клиент.

Артур Циленко

Прошлогодняя игра сериала SmackDown! — Here Comes the Pain — представила на суд пользователей довольно много серьезных изменений в игровом процессе и внешнем виде, поэтому в новаторстве продолжения были определенные сомнения. Так в итоге и получилось — SD vs. Raw показала нам лишь пару новинок и недалеко ушла от своей старшей сестры, что, впрочем, не помешало ей стать очередным лучшим симулятором реслинга на всех платформах.

Из нововведений стоит, прежде всего, отметить изменившуюся технику захватов и болевых приемов. Не сказать, чтобы от этого игровой процесс преобразился, но на какое-то время вы будете ощущать, что «игра определенно как-то изменилась».

Одна из самых педантируемых фишек игры — тот факт, что к озвучке были привлечены не только профессиональные реслеры — главные персонажи игры, но и настоящие комментаторы с американского телевидения. Справляются они не хуже Николая Фоменко и даже умудряются перебить музыку, которая почему-то продолжает играть и во время боя. Актеры, конечно, из борцов — не ахти, но ведь и сам реслинг — торжество плохой актерской игры. Наконец, то, что сами разработчики называют «революционным нововведением» — сетевая игра. Вряд ли российским игрокам придет в голову испытывать сетевой режим — очень уж он требователен к пропускной способности канала, — но, в любом случае, ничего, кроме разочарования, игра по сети доставить не может. Кроме многочисленных лагов вас будет ждать лишь возможность схватиться один на один, и все.

В остальном же SD vs. Raw — это старый добрый SmackDown! Веселый режим карьеры, разнообразные варианты выяснения отношений вне ринга, бойцы на любой вкус, невероятные модели персонажей и вообще улучшенная графика. Берите и развлекайтесь, что есть сил — лучшего в ближайшее время не предвидится.

Жанр: Wrestling Издатель: THQ Разработчик: Yuke's Games Creations  
Официальный сайт: <http://smackdown-vs-raw-game.com/>

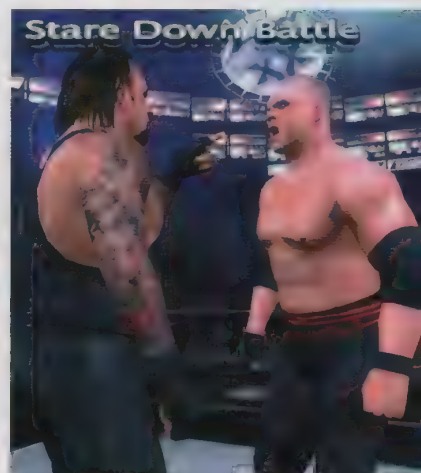
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Rumble Roses

АЛЬТЕРНАТИВА



Они, вероятно, предполагают, что выглядят мужественно.



Парни работают без суфлера?



Брачные игры самцов.



Ну, хорошо, хорошо, мужики, я остаюсь! Раздавай.

**XS ВЕРДИКТ**

Полуголые девушки таскают друг друга за волосы. Захватывающе! Лучший подарок настоящему мужчине на 23 февраля.

ОЦЕНКА:



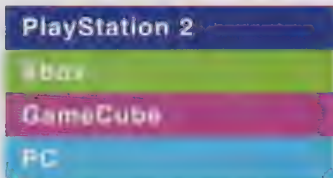
## ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Почему симуляторы реслинга никогда не пользовались бешеной популярностью и почти всегда не удавались их создателям? Потому что реслинг — это шоу, а в игре приходится принимать участие, прикладывая определенные усилия. На экране телевизора или на реальном ринге борцы делают вид, что мочат друг друга почему-то, тем самым доставляя нам море удовольствия, а в симуляторе приходится немало напрягаться, чтобы добиться чего-то. К такому труду поклонники реслинга, наверное, не готовы. Из всего этого можно вычислить, что идеальная игра про реслинг — это максимальное копирование реального шоу с минимальной интерактивностью. Так, разок за пару минут нажать кнопку. Наверное, руководство WWE додумается до такой «фишки» раньше самих разработчиков игр.



# «Суперсемейка» (The Incredibles)

Ядерная физика



Платформы: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC Жанр: action Издатель: THQ Разработчик: Heavy Iron Studios  
Официальный сайт: <http://www.thq.com/theincredibles>

Михаил Судаков

Над всеми без исключения игровыми версиями мультфильмов Pixar тяготеет жуткое, неистребимое, доставучее, словом, со всех сторон неприятное проклятие Кое-Как. Как только очередной блокбастер, собравший по миру сотни миллионов долларов, оказывается в распоряжении игроделов, последние тяжело вздыхают о том, что оригинал, дескать, все равно не переплюнуть, и выдают на-гора что-нибудь неудововаримо-посредственное.



**Т**he Incredibles — самый что ни на есть типичный представитель этого семейства. Сюжетная канва первоисточника (см. «Суперсемейку» в кинотеатрах вашего города) соблюдается довольно точно, видеовставки, громко волящие о техническом превосходстве Pixar над конкурентами, радуют игрока даже чаще, чем этого бы хотелось, а графика, с поправкой на слабосилие современных платформ, вполне себе аутентична. Но самым важным — внятным игровым процессом — как раз и не пахнет. Не вышел каменный цветок у Данилы-мастера.

Над структурой The Incredibles brave парни из Heavy Iron Studios думали недолго. Результатом не слишком продолжительного и активного мозгового штурма стало деление уровней игры на четыре типа: за силача Мистера Исключительного, растягивающуюся Эластику, невидимку Фиалку, которая заодно умеет создавать силовые поля, и скоростного Дэша. Плюс, конечно же, сражения с боссами и некоторые выпадающие из общей структуры уровни вроде стрельбы по движущимся мишеням.

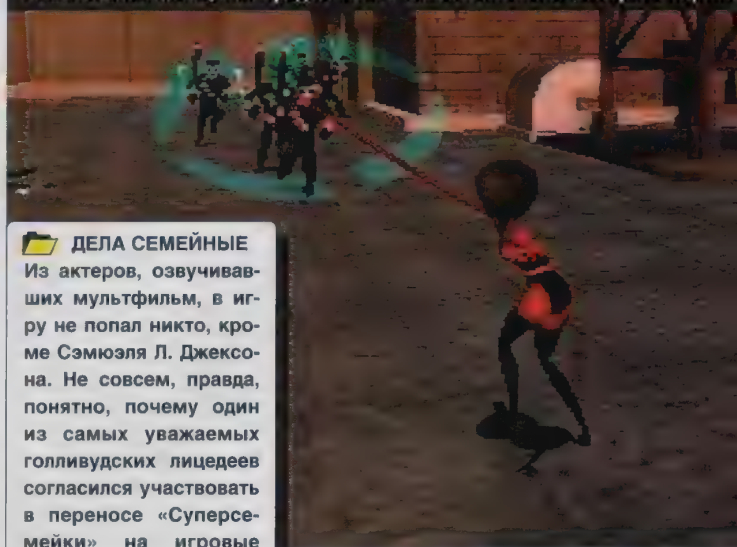
Несмотря на кажущееся разнообразие, The Incredibles достаточно монотонна. Сними Pixar мультфильм не про суперсемейку, а про одинокого супергероя, и вас не хватило бы даже на пятнадцать минут такой игры. Миссии за Мистера Исключительного до того заунывны, что на их фоне даже попытки его дочери Фиалки промелькнуть мимо врагов незамеченной кажутся самым веселым в мире времяпровождением.

Фактически, какой-то душевный отклик вызывает лишь мелкий сорванец Дэш да вышеупомянутые боссы. Невольно встает вопрос — сможет ли THQ выпустить нормальную игру хотя бы по мотивам «Машин», которыми Pixar планирует порадовать детишек летом 2006 года? Впрочем, детей (а, в первую очередь, их родителей) такие вопросы волнуют мало. И, вероятно, волновать и не должны. The Incredibles в России — хит продаж. Как и «В поисках Немо».

Прыжки и ужимки мистера Исключительного нагоняют тоску и уныние.



Решительная женщина. Предпочитает самостоятельно выбирать партнеров.



## ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Из актеров, озвучивавших мультфильм, в игру не попал никто, кроме Сэмюэля Л. Джексона. Не совсем, правда, понятно, почему один из самых уважаемых голливудских лицедеев согласился участвовать в переносе «Суперсемейки» на игровые платформы, тогда как не пользующиеся особым спросом Джейсон Ли, Крейг Т. Нельсон и Холли Хантер оказались не у дел.

## XS ВЕРДИКТ

Заурядная игра по мотивам мультфильма-блокбастера.

ОЦЕНКА:





# Painkiller: Battle out of Hell

На Земле как в Аду

PC

В музыкальном бизнесе принято первыми ставить на альбоме самые запоминающиеся песни. Прослушивание остального материала в половине случаев опционально.

Дмитрий Чернов

Так же и Battle out of Hell — в полную силу работает лишь пару стартовых уровней, но делает это настолько качественно, что Orphanage и Loony Park можно сходу записывать в пожизненную классику. Детский приют, похожий на свой прототип, Asylum, из оригинального Painkiller врывается в вашу скучную жизнь, набитую моральями, как мягкая игрушка — ватой. За стенами стонут младенцы, их старшие братья приветливо машут украденными с кухни ножами, сестры лопаются как надутые лягушки, а те, кому не досталось колюще-режущих предметов, носятся вокруг с натянутыми на голову холщовыми мешками.

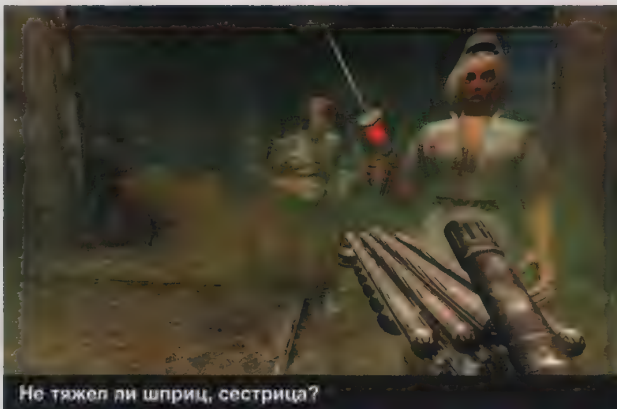
Дальнейшую прогулку в сторону адских коношен можно исключить из меню вовсе или осилить в тот же вечер, пока еще есть желание. Десять никак не связанных друг с другом уровней выплескивают все свои идеи, включая новое оружие, еще в самом начале. Затем BooH превращается в привычную кровавую кашу, которой за глаза хватило еще весной. Даже слегка распухший арсенал не может похвастаться богатством свежих мыслей — штурмовая винтовка в симбиозе с огнеметом и коломет, выпускающий одновременно пять стрел, на ноу-хау не тянут явно.

Стопроцентной сменой состава могут похвастаться лишь монстры, населяющие по-прежнему великолепную архитектуру уровней, включая руины Ленинграда и обязательный для каждого «безмозглого» экшна Колизей. После полностью обновившегося зоопарка ПК упоминать бюстгальтер, нацепленный на спутницу главгероя, в прошлом ходившую топлесс, или экзотические задания, вроде «Kill no more than 88 monsters», как-то некультурно. Но даже при таком минимуме новинок Дэниэл Гарнер заслуживает еще немного внимания к своей персоне. Тем более, что цена — считанное количество часов, с легкостью уместяющееся в пределах от двух до пяти. ■

Жанр: Action Издатель: DreamCatcher Издатель в России: Akerna Разработчик: People Can Fly  
Официальный сайт: <http://www.painkillergame.com>



Редкий хоррор обходится без придурковатых клоунов, играющих на контрасте циркового макияжа и острых зубов.



Не тяжел ли шприц, сестрица?

## СМОТРИТЕ ТАКЖЕ

Serious Sam

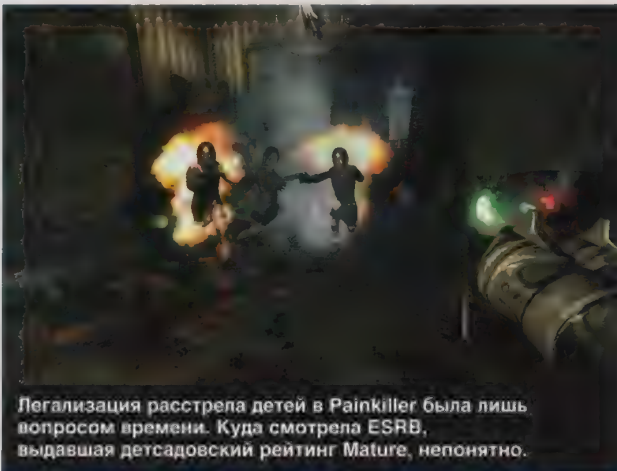
АЛЬТЕРНАТИВА

## Минимальные требования:

1.5 GHz CPU, 384 Mb RAM, 64 Mb video, 2.6 Gb HDD

## Рекомендуемые требования:

2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

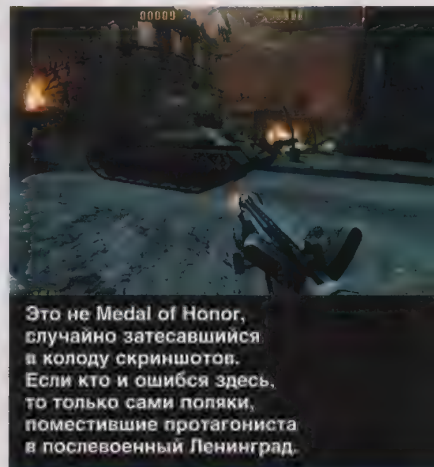


Легализация расстрела детей в Painkiller была лишь вопросом времени. Куда смотрела ESRB, выдавшая детсадовский рейтинг Mature, непонятно.

## ИНГРЕДИЕНТЫ ЭКСЦЕНТРИЧНОСТИ

Для того, чтобы прослыть оригиналом и вызвать бурную полемику зрителей, смотревших предыдущие серии, достаточно:

- ❑ Вспороть плюшевому медведю пузо.
- ❑ Поместить детский приют посреди болота и превратить всех постояльцев в законченных психопатов.
- ❑ Сделать из русских друзей Рейха.
- ❑ В качестве «боевого» саундтрека использовать гимн СССР.
- ❑ Добавить в сценарий excuse moi, блюющих и пугающих врагов.
- ❑ Научить главного героя стрелять одной рукой из любого оружия (даже из бауки, да, да!), чтобы освободить вторую для факела.
- ❑ Прокрутить старый сюжет по второму разу — вдруг кто-то не понял.



Это не Medal of Honor, случайно затесавшийся в колоду скриншотов. Если кто и ошибся здесь, то только сами поляки, поместившие протагониста в послевоенный Ленинград.

## XS ВЕРДИКТ

Путь в Чистилище длиной в один вечер.

ОЦЕНКА:





# Future Tactics: The Uprising

Бюджетный бриллиант

PC

PlayStation 2

Xbox

GameCube

Среди стеклянной бижутерии всегда можно найти свои «бриллианты». Вот только попадаются они не чаще, чем форель в городской луже.

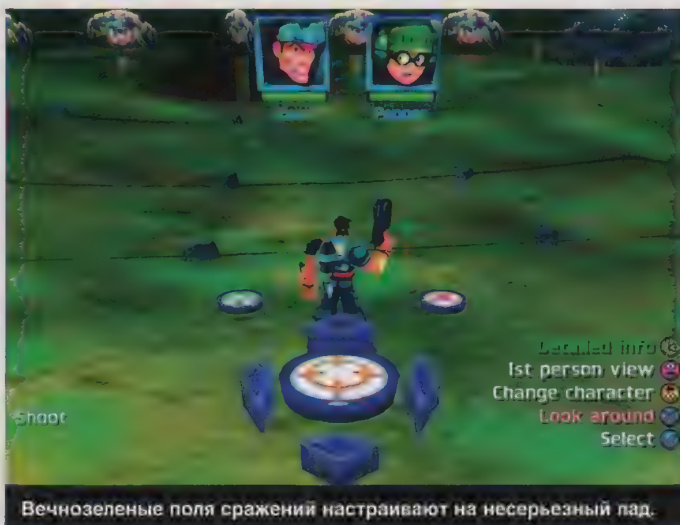
Дмитрий Чернов

**F**uture Tactics — одна из таких заблудших рыбешек, случайно попавших в пробоину на дороге. Здесь нет ничего, что хоть как-то позволяет детищу почившей Zed Two светиться в светском обществе. Бедные ландшафты, унылые пейзажи, на девяносто процентов состоящие из деревьев, камней, больших камней, очень больших камней и редкой фурнитуры, космически тупой AI и общая дешевизна исполнения прекрасно вписываются в рамки бюджетных проектов, которые так любит Activision. В приличном обществе подобную продукцию принято обходить стороной. Иными словами, к FT лучше сразу подходить с правильным мерилom и искать ее не на полке с блокбастерами, а в уценочной корзине.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО

С этой позиции игра, напоминающая помесь среднестатистического платформера и Worms 3D, ока-

Жанр: Strategy RPG Издатель: JoWood Разработчик: Zed Two  
Официальный сайт: <http://www.future-tactics.com>



Вечнозеленые поля сражений настраивают на несерьезный лад.

жется стоящей на голову выше своих соседей по категории. Среди электронно-развлекательных товаров, продающихся по цене в \$19.95, Future Tactics занимает едва ли не первое место по привлекательности. Яркие краски, шумные звуки и незатейливый сценарий с придурковатыми персонажами, погрязшими в борьбе с не менее безмозглыми инопланетянами — вот тот максимум, который необходим для приятного времяпрепровождения в компании.

Наряду со своим прототипом, FT представляет собой типичную пошаговую стратегию, с умеренным количеством интеллектуальных претензий и наполеоновских так-

## ДОЧЬ ПОЛКА

В хороший винегрет можно класть все, что есть под рукой. Качество самой смеси будет зависеть от умения повара смешивать подручную кашу в нужных пропорциях. По аналогии с вышеупомянутым салатом, в Future Tactics можно найти что-то общее с:

- ▶ Worms 3D
- ▶ Armed & Dangerous
- ▶ Etherlords («Демиигры»)
- ▶ Nitro Family
- ▶ X-Com
- ▶ Incubation
- ▶ и парой сотен платформеров вроде сравнительно недавней Pitfall: The Lost Expedition.

тик. Если бы не утомляющий через несколько миссий геймплей и полное отсутствие поддержки онлайн-овых сражений, ее бы вполне можно было записать в качестве альтернативы тем же «Червям». Но, увы, даже PC-версия проекта воротит нос от виртуального общения, и за океанскому другу придется приехать лично, чтобы надрать вашу международную задницу. Облизывать же по сотому разу прелести полностью разрушаемого ландшафта нет никакого смысла. Все плюсы тотальной деструкции были продемонстрированы еще Team 17, и от возникающих после

каждого выстрела ям под ногами соперника мы уже порядком подустали. По крайней мере, те, кто не находился последние пару лет в латаргическом сне, успели надеть дырок в бесчисленном количестве локаций, как в хорошем сыре. Добавим сюда неприличную сложность, местами доводящую до истерик даже опытных игроков, и причина преждевременной кончины Zed Two станет очевидна.

## НЕДОЗАМЕНИТЕЛЬ

При всех своих потенциальных возможностях, Future Tactics использует из их общего количества в лучшем случае половину. Вместо того, чтобы стать полноценным заменителем не слишком удачной трехмерной инкарнации Worms, лебединая песня манчестерских разработчиков превратилась в одноразовое блюдо из 19 миссий, заканчивающееся за полтора десятка часов. Даже если после финальных титров Story Mode вам и захочется продолжения, лучше сразу смириться с тем, что это нелепое желание здесь никому не интересно. Как и для ты-

сяч других покупателей, семейка суперменов, освобождающая человечество от настырных алиенов, очень быстро станет достоянием истории. И это тот самый случай, когда такая спешка совсем не обязательна, а бюджетный бриллиант вполне сошел бы за настоящий не на одном светском рауте.

Походная система боев традиционна, без нововведений.

Player 1 turn complete

## XS ВЕРДИКТ

Карамельный X-Com с бездарно использованным потенциалом.

ОЦЕНКА:





# MOBILE ...GAMES...



## CHUKCHI KERLING

Если вы ведете активный образ жизни и «травке» предпочитаете фитнес-центр, у нас есть для вас средство, по степени привыкания сравнимое с лучшей продукцией колумбийских наркоторей. За комичным названием простой как лапоть игры скрывается нечеловеческая аддиктивность и бесконечное количество выброшенных из жизни часов. Никакого отношения к северным народностям, ставшим основной темой для детских анекдотов советского времени, Chukchi Kerling, разумеется, не имеет. Кроме как на титульной странице и справа от игрового поля, собственно чукчей вы не увидите. Вместо них — бесконечный поток разноцветных кубиков льда, от которых необходимо очистить площадку, соединяя фигуры одного цвета попарно. Если бы не должностные обязанности, всю рецензию на

этот шедевр от Ballshooter Games можно было бы уместить в одно предложение. Все равно напряжение от постепенно скапливающейся на экране мозаики и богатство стратегий, позволяющих избавиться от цветастых леденцов даже в самых критических ситуациях, словами описать невозможно. Так что, ввиду заканчивающегося журнального места хотя бы избавлю вас от лишних комментариев.

**Жанр:** puzzle  
**Платформа:** Pocket PC  
**Разработчик:** Ballshooter Games  
**Издатель:** Ballshooter Games  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.ballshooter.ru>  
**Размер:** 2.3 Mb

**XS ВЕРДИКТ**

Чистейший наркотик!

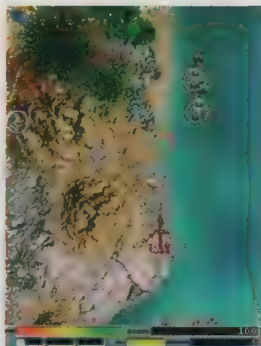
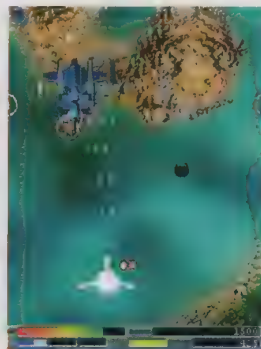
**ОЦЕНКА:** ★★★★★



## BURNING ARMOR

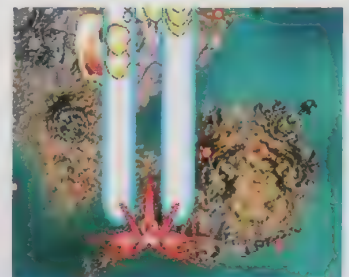


**Жанр:** action  
**Платформа:** Pocket PC  
**Разработчик:** MAX  
**Издатель:** MAX  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.burningarmor.com>  
**Размер:** 11.3 Mb



То, что Burning Armor делали разработчики-энтузиасты, видно с первых же кадров. Безумное управление, посаженное не эпических размеров сюжет, постоянные скачки в производительности, единственная композиция саундтрека, моментально доводящая до истерики, и регулярные вылеты в «тудей» — тому доказательство. Вместе с тем, это на удивление приличный выброс творческой мысли, всего лишь страдающий от излишнего дилетанства авторов. Кто из них решил, что управление стилусом идеально подходит для скроллшутеров, а никчемный джойстик годится лишь для одноразовых выстрелов раз в пару минут, непонятно. На чьей совести километровые полотна сценария, пролетающие по экрану со скоростью, доступной лишь выпускникам школы быстрого чтения, также осталось загадкой. Если у вас и получится однажды привыкнуть к кош-

марной эргономике дебютного проекта MAX, то случится это не скоро. До тех пор проще смириться с тем, что ваши пальцы будут постоянно переплетаться в затейливый клубок, а прохождение первого уровня растянется не на один вечер. Такова селяви.



**XS ВЕРДИКТ**

Даже съедобно, если закрыть глаза на экзотическое управление.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



## GUARDIANS: COLD WAVE

**П**опулярность Resco в среде отечественных владельцев КПК просто-таки неприлична. Впрочем, вылизанные до блеска продукты компании свою славу заслуживают вполне. Даже недавний скроллшутер Guardians обладает всеми особенностями «серьезной» продукции: безупречный дизайн, идеальная техническая реализация и достаточное количество свежих идей, чтобы не заработать клеймо «серой толпы». Вот только где-то по дороге к прилавку произошел просчет, и весь лоск оказался ни к месту.

В Guardians есть все, что в теории могло бы сделать ее едва ли не игрой года. Десяток непростых миссий и возможность вернуться к любой из них продлевают время жизни проекта до бесконечности. Солидный арсенал подопечного F-22 Raptor сверкает недоступными ценами и заставляет раз за разом переигрывать одни и те же задания с

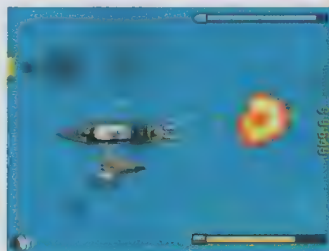
целью накопления финансов. Минимальный сюжет в отличие от расползавшейся по близости Burning Armor куда лучше смотрится в рамках жанра. И все же, Cold Wave столь же бесконечно далеко до «примитивной» Sky Force, где на первом месте стоит не пресловутый «глянец», а тот самый чистый «фан», отличающий Игры с большой буквы от красивых картинок без души.

**Жанр:** action  
**Платформа:** Pocket PC  
**Разработчик:** Resco  
**Издатель:** Resco  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.resco.net>  
**Размер:** 4,7 Мб

### XS ВЕРДИКТ

Безупречно снаружи, пусто внутри.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



## BEJEWELED 2



**Жанр:** puzzle  
**Платформа:** Pocket PC, Pocket PC 2  
**Разработчик:** Astraware  
**Издатель:** Astraware  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.astraware.com>  
**Размер:** 2,7 Мб

**XS**  
ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ

**Н**е дать «выбор редакции» сиквелу к прошлогоднему фавориту Astraware даже как-то стыдно, пусть последний и не принес ничего кардинально нового. Сделать это хочется хотя бы потому, что от Bejeweled 2 по-прежнему сложно оторваться, несмотря ни на какие разумные доводы и здравый смысл. Мы все так же жонглируем бесконечным количеством ювелирных изделий, пытаемся сбить в кучку камни одинаковых цветов. О мелочах вроде Power Gems или Hyper Cubes, рождающихся на поле в наиболее пикантные моменты, и прочих нововведениях величиной с булавку упоминать нет смысла — ими пестрит каждый второй анонс произвольной паззлы на тему. Свою медаль Bejeweled 2 заслуживает не волшебными булавками, а неприличным количеством режимов игры — от классического до пяти (!) секретных, становящихся до-

ступными лишь самым терпеливым. Попробуйте начать посреди рабочего дня хотя бы тот же Puzzle Mode и лучше сразу расстаньтесь с мыслями о собственном вкладе в дело компании. Впрочем, ждать другого от Astraware не имеет смысла.



### XS ВЕРДИКТ

Тот же Bejeweled, но с веснушками.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★

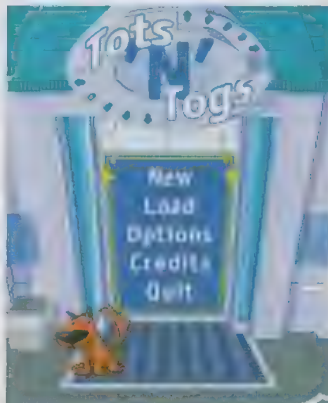


## TOTS'N'TOGS

**Н**есмотря на то, что к сериалу Rugrats детище Handy Entertainment имеет отношения не больше, чем граф Орлов к объединению Германии, автор этих строк так и не смог избавиться от дурацких ассоциаций. Снующие повсюду карапузы, похожий на привокзальную уборную бутик, вечно недовольные придурки-с-улицы, портящие репутацию магазина из-за необнаруженной в ассортименте футболки ядовитого цвета, моль, грязь с ботинок посетителей... от всего этого голова идет кругом. Обманная простота Tots'n'Togs выведет из себя кого угодно.

Но не стоит заблуждаться — за несколькими простейшими действиями по организации собственного магазина одежды кроется бесконечное число комбинаций, приводящих либо к краху предприятия, либо к триумфу. В примитивной экономической модели нашлось место даже исследованиям рынка и рекламным кампаниям — и те, и другие в теории должны сделать из вашего отку-

пюр-салона светское место нумер один. На практике же, увы, все заканчивается банальным банкротством и осознанием собственной недоделанности. Добро пожаловать в торговлю, сынок.



**Жанр:** tycoon  
**Платформа:** Palm OS, Pocket PC  
**Разработчик:** Handy Entertainment  
**Издатель:** Handy Entertainment  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.handyent.com>  
**Размер:** 2.2 Mb



**XS ВЕРДИКТ**  
Подозрительно глубокий симулятор магазина SELA.  
**ОЦЕНКА:** ★★★★★

## BOULDER DASH: POCKET PC EXTREME



**Жанр:** logic  
**Платформа:** Palm OS, Pocket PC  
**Разработчик:** First Star Software  
**Издатель:** Pocket Napalm  
**Сайт разработчика:**  
<http://www.firststarsoftware.com>  
**Размер:** 2.3 Mb

**И**дея Boulder Dash была изобретена еще лет 15 назад, когда на смену оригинальной концепции, созданной, бесспорно, гениальными дизайнерами First Star Software, пришла ее слегка переработанная вариация под названием Supaplex. В последней, как и в оригинале, произвольный Некто собирал алмазы на казавшихся бесконечными уровнях, избегая встреч с нежитями и пытаясь уложиться в отпущенные таймером минуты. Для середины 80-х BD была вещь уникальной, поскольку, в отличие от своих примитивных коллег, заставляла игрока думать, и быстро.

С тех пор идеальная головоломка эпохи диско не изменилась ни на йоту. В очередном ремейке классики от Pocket Napalm можно найти все до последней мелочи, включая лаву, расплзающихся как колготки амёб, разноцветные ключи от столь же красочных дверей, детонаторы, разнополых героев на выбор и совершенно безумное количество уров-

ней, которых человеку со средними координационно-умственными способностями хватит на треть жизни. Здесь есть даже предельно подробный tutorial для тех, кто последние две декады отсыпался за свои прошлые реинкарнации (это, пожалуй, тот единственный недостаток, который был присущ предыдущим переделкам Boulder Dash).

(В этом месте, по идее, должен быть еще один абзац, но мое красноречие тоже имеет пределы. С таким же успехом можно написать трехтомник по «Тетрису», где полстраницы займет собственно рассказ об игре, а оставшиеся 2.99 тома — биография А. Пажитнова с картинками и результатами анализов. Лучше уволте.)

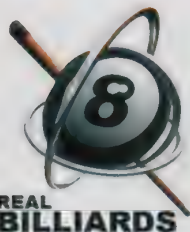
**XS ВЕРДИКТ**  
Классика без лишних комментариев.  
**ОЦЕНКА:** ★★★★★





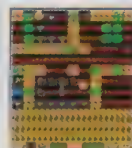
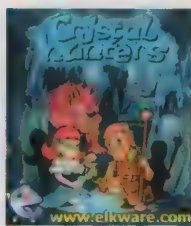
Еще больше игр на [war.888x.ru](http://war.888x.ru) и [www.888x.ru](http://www.888x.ru)

· Отправьте SMS-сообщение с указанным кодом на номер 8882  
· Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ.  
Стоимость услуги для абонентов: Би Лайн GSM, МТС (на Дону, на Амуре), БайкалВестКом - \$3 (без НДС), МТС, МТС - Омск, МТС - Удмуртии МТС-Реком, МегаФон (Москва и МО), Теле2, ЮУСТ - \$2,99 (без НДС), МегаФон (Сибирь, Поволжье, Кавказ, Дальний Восток), СМАРТС - Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область, республика Башкирия, Татарстан, Калмыкия, Марий Эл, Мордовия - 100 руб. (с НДС), МТС на Кубани - 103,37 руб. (с НДС).



Предлагаем Вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Вы можете принять участие в 15 различных видах игры, сражаясь не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями.

Motorola C650, V180, V220 - 340418995  
Motorola V300, V400, V550, V600, V650  
340418997  
Motorola S100, S200, S300, S160  
340418998  
Motorola E100, E150, E250, E350, E450, E550, E650, E750, E850, E950  
340418999  
Motorola T100, T200, T300, T400, T500, T600, T700, T800, T900, T1000, T1100, T1200, T1300, T1400, T1500, T1600, T1700, T1800, T1900, T2000, T2100, T2200, T2300, T2400, T2500, T2600, T2700, T2800, T2900, T3000, T3100, T3200, T3300, T3400, T3500, T3600, T3700, T3800, T3900, T4000, T4100, T4200, T4300, T4400, T4500, T4600, T4700, T4800, T4900, T5000, T5100, T5200, T5300, T5400, T5500, T5600, T5700, T5800, T5900, T6000, T6100, T6200, T6300, T6400, T6500, T6600, T6700, T6800, T6900, T7000, T7100, T7200, T7300, T7400, T7500, T7600, T7700, T7800, T7900, T8000, T8100, T8200, T8300, T8400, T8500, T8600, T8700, T8800, T8900, T9000, T9100, T9200, T9300, T9400, T9500, T9600, T9700, T9800, T9900, T10000, T10100, T10200, T10300, T10400, T10500, T10600, T10700, T10800, T10900, T11000, T11100, T11200, T11300, T11400, T11500, T11600, T11700, T11800, T11900, T12000, T12100, T12200, T12300, T12400, T12500, T12600, T12700, T12800, T12900, T13000, T13100, T13200, T13300, T13400, T13500, T13600, T13700, T13800, T13900, T14000, T14100, T14200, T14300, T14400, T14500, T14600, T14700, T14800, T14900, T15000, T15100, T15200, T15300, T15400, T15500, T15600, T15700, T15800, T15900, T16000, T16100, T16200, T16300, T16400, T16500, T16600, T16700, T16800, T16900, T17000, T17100, T17200, T17300, T17400, T17500, T17600, T17700, T17800, T17900, T18000, T18100, T18200, T18300, T18400, T18500, T18600, T18700, T18800, T18900, T19000, T19100, T19200, T19300, T19400, T19500, T19600, T19700, T19800, T19900, T20000, T20100, T20200, T20300, T20400, T20500, T20600, T20700, T20800, T20900, T21000, T21100, T21200, T21300, T21400, T21500, T21600, T21700, T21800, T21900, T22000, T22100, T22200, T22300, T22400, T22500, T22600, T22700, T22800, T22900, T23000, T23100, T23200, T23300, T23400, T23500, T23600, T23700, T23800, T23900, T24000, T24100, T24200, T24300, T24400, T24500, T24600, T24700, T24800, T24900, T25000, T25100, T25200, T25300, T25400, T25500, T25600, T25700, T25800, T25900, T26000, T26100, T26200, T26300, T26400, T26500, T26600, T26700, T26800, T26900, T27000, T27100, T27200, T27300, T27400, T27500, T27600, T27700, T27800, T27900, T28000, T28100, T28200, T28300, T28400, T28500, T28600, T28700, T28800, T28900, T29000, T29100, T29200, T29300, T29400, T29500, T29600, T29700, T29800, T29900, T30000, T30100, T30200, T30300, T30400, T30500, T30600, T30700, T30800, T30900, T31000, T31100, T31200, T31300, T31400, T31500, T31600, T31700, T31800, T31900, T32000, T32100, T32200, T32300, T32400, T32500, T32600, T32700, T32800, T32900, T33000, T33100, T33200, T33300, T33400, T33500, T33600, T33700, T33800, T33900, T34000, T34100, T34200, T34300, T34400, T34500, T34600, T34700, T34800, T34900, T35000, T35100, T35200, T35300, T35400, T35500, T35600, T35700, T35800, T35900, T36000, T36100, T36200, T36300, T36400, T36500, T36600, T36700, T36800, T36900, T37000, T37100, T37200, T37300, T37400, T37500, T37600, T37700, T37800, T37900, T38000, T38100, T38200, T38300, T38400, T38500, T38600, T38700, T38800, T38900, T39000, T39100, T39200, T39300, T39400, T39500, T39600, T39700, T39800, T39900, T40000, T40100, T40200, T40300, T40400, T40500, T40600, T40700, T40800, T40900, T41000, T41100, T41200, T41300, T41400, T41500, T41600, T41700, T41800, T41900, T42000, T42100, T42200, T42300, T42400, T42500, T42600, T42700, T42800, T42900, T43000, T43100, T43200, T43300, T43400, T43500, T43600, T43700, T43800, T43900, T44000, T44100, T44200, T44300, T44400, T44500, T44600, T44700, T44800, T44900, T45000, T45100, T45200, T45300, T45400, T45500, T45600, T45700, T45800, T45900, T46000, T46100, T46200, T46300, T46400, T46500, T46600, T46700, T46800, T46900, T47000, T47100, T47200, T47300, T47400, T47500, T47600, T47700, T47800, T47900, T48000, T48100, T48200, T48300, T48400, T48500, T48600, T48700, T48800, T48900, T49000, T49100, T49200, T49300, T49400, T49500, T49600, T49700, T49800, T49900, T50000, T50100, T50200, T50300, T50400, T50500, T50600, T50700, T50800, T50900, T51000, T51100, T51200, T51300, T51400, T51500, T51600, T51700, T51800, T51900, T52000, T52100, T52200, T52300, T52400, T52500, T52600, T52700, T52800, T52900, T53000, T53100, T53200, T53300, T53400, T53500, T53600, T53700, T53800, T53900, T54000, T54100, T54200, T54300, T54400, T54500, T54600, T54700, T54800, T54900, T55000, T55100, T55200, T55300, T55400, T55500, T55600, T55700, T55800, T55900, T56000, T56100, T56200, T56300, T56400, T56500, T56600, T56700, T56800, T56900, T57000, T57100, T57200, T57300, T57400, T57500, T57600, T5



Осень пришла, в мрачных подземельях поспели кристаллы. Помогите Брайану и Килин собрать их в лабиринтах. Но берегитесь! Кристаллы охраняют падающие скалы и опасные звери. Сумеете ли Вы избежать камней, орлов и пауков?

Nokia 3650 - 340417617, Samsung SGH-C190  
340417619, Samsung SGH-C190  
8700 - 340417621  
Nokia 3600, 3680, N-Gage, N-Gage QD - 340417625  
Nokia 3100, 3290, 3300, 5100, 6100  
8200, 8220, 8610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 - 340417627,  
Nokia 7800 - 340417629  
Nokia 6600, 7610 - 340417631  
Motorola C850, C651, V180, V220 - 340417633  
Samsung SGH-X100 - 340417635



Пять крупнейших городов мира ждут, пока вы продемонстрируете свое мастерство в катании на роликах! Отшлифуйте свои умения на 30 уровнях пути к вершине!

Model: 3010, 3020, 3030, 3040, 3050, 3060, 3070 - 340414700,  
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230,  
6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600 - 340414710



Вы - пилот Специальных Космических Сил и Вам надо уничтожить инопланетян. Начните миссию со стандартным набором оружия (космические пушки и вакуумные ракеты) и, набирая очки, проведите постепенную модернизацию. Удача, пилот! Устройте этим зеленым плазмменным ад!

<p> <b>Nokia 3650 - 340417943,</b>  <b>BC20 - 340417945</b>  <b>Siemens CX65, CX70, MM5, S65, SK15 - 340417948,</b>  <b>SBB5, 001IN - 340417951,</b>  <b>340417953,</b>  <b>340417955,</b>  <b>340417957,</b>  <b>340417959,</b>  <b>340417961,</b>  <b>340417963,</b>  <b>340417965,</b>  <b>340417967,</b>  <b>340417969,</b>  <b>340417971,</b>  <b>340417973,</b>  <b>340417975,</b>  <b>340417977,</b>  <b>340417979,</b>  <b>340417981,</b>  <b>340417983,</b>  <b>340417985,</b>  <b>340417987,</b>  <b>340417989,</b>  <b>340417991,</b>  <b>340417993,</b>  <b>340417995,</b>  <b>340417997,</b>  <b>340417999,</b>  <b>340418001,</b>  <b>340418003,</b>  <b>340418005,</b>  <b>340418007,</b>  <b>340418009,</b>  <b>340418011,</b>  <b>340418013,</b>  <b>340418015,</b>  <b>340418017,</b>  <b>340418019,</b>  <b>340418021,</b>  <b>340418023,</b>  <b>340418025,</b>  <b>340418027,</b>  <b>340418029,</b>  <b>340418031,</b>  <b>340418033,</b>  <b>340418035,</b>  <b>340418037,</b>  <b>340418039,</b>  <b>340418041,</b>  <b>340418043,</b>  <b>340418045,</b>  <b>340418047,</b>  <b>340418049,</b>  <b>340418051,</b>  <b>340418053,</b>  <b>340418055,</b>  <b>340418057,</b>  <b>340418059,</b>  <b>340418061,</b>  <b>340418063,</b>  <b>340418065,</b>  <b>340418067,</b>  <b>340418069,</b>  <b>340418071,</b>  <b>340418073,</b>  <b>340418075,</b>  <b>340418077,</b>  <b>340418079,</b>  <b>340418081,</b>  <b>340418083,</b>  <b>340418085,</b>  <b>340418087,</b>  <b>340418089,</b>  <b>340418091,</b>  <b>340418093,</b>  <b>340418095,</b>  <b>340418097,</b>  <b>340418099,</b>  <b>340418101,</b>  <b>340418103,</b>  <b>340418105,</b>  <b>340418107,</b>  <b>340418109,</b>  <b>340418111,</b>  <b>340418113,</b>  <b>340418115,</b>  <b>340418117,</b>  <b>340418119,</b>  <b>340418121,</b>  <b>340418123,</b>  <b>340418125,</b>  <b>340418127,</b>  <b>340418129,</b>  <b>340418131,</b>  <b>340418133,</b>  <b>340418135,</b>  <b>340418137,</b>  <b>340418139,</b>  <b>340418141,</b>  <b>340418143,</b>  <b>340418145,</b>  <b>340418147,</b>  <b>340418149,</b>  <b>340418151,</b>  <b>340418153,</b>  <b>340418155,</b>  <b>340418157,</b>  <b>340418159,</b>  <b>340418161,</b>  <b>340418163,</b>  <b>340418165,</b>  <b>340418167,</b>  <b>340418169,</b>  <b>340418171,</b>  <b>340418173,</b>  <b>340418175,</b>  <b>340418177,</b>  <b>340418179,</b>  <b>340418181,</b>  <b>340418183,</b>  <b>340418185,</b>  <b>340418187,</b>  <b>340418189,</b>  <b>340418191,</b>  <b>340418193,</b>  <b>340418195,</b>  <b>340418197,</b>  <b>340418199,</b>  <b>340418201,</b>  <b>340418203,</b>  <b>340418205,</b>  <b>340418207,</b>  <b>340418209,</b>  <b>340418211,</b>  <b>340418213,</b>  <b>340418215,</b>  <b>340418217,</b>  <b>340418219,</b>  <b>340418221,</b>  <b>340418223,</b>  <b>340418225,</b>  <b>340418227,</b>  <b>340418229,</b>  <b>340418231,</b>  <b>340418233,</b>  <b>340418235,</b>  <b>340418237,</b>  <b>340418239,</b>  <b>340418241,</b>  <b>340418243,</b>  <b>340418245,</b>  <b>340418247,</b>  <b>340418249,</b>  <b>340418251,</b>  <b>340418253,</b>  <b>340418255,</b>  <b>340418257,</b>  <b>340418259,</b>  <b>340418261,</b>  <b>340418263,</b>  <b>340418265,</b>  <b>340418267,</b>  <b>340418269,</b>  <b>340418271,</b>  <b>340418273,</b>  <b>340418275,</b>  <b>340418277,</b>  <b>340418279,</b>  <b>340418281,</b>  <b>340418283,</b>  <b>340418285,</b>  <b>340418287,</b>  <b>340418289,</b>  <b>340418291,</b>  <b>340418293,</b>  <b>340418295,</b>  <b>340418297,</b>  <b>340418299,</b>  <b>340418301,</b>  <b>340418303,</b>  <b>340418305,</b>  <b>340418307,</b>  <b>340418309,</b>  <b>340418311,</b>  <b>340418313,</b>  <b>340418315,</b>  <b>340418317,</b>  <b>340418319,</b>  <b>340418321,</b>  <b>340418323,</b>  <b>340418325,</b>  <b>340418327,</b>  <b>340418329,</b>  <b>340418331,</b>  <b>340418333,</b>  <b>340418335,</b>  <b>340418337,</b>  <b>340418339,</b>  <b>340418341,</b>  <b>340418343,</b>  <b>340418345,</b>  <b>340418347,</b>  <b>340418349,</b>  <b>340418351,</b>  <b>340418353,</b>  <b>340418355,</b>  <b>340418357,</b>  <b>340418359,</b>  <b>340418361,</b>  <b>340418363,</b>  <b>340418365,</b>  <b>340418367,</b>  <b>340418369,</b>  <b>340418371,</b>  <b>340418373,</b>  <b>340418375,</b>  <b>340418377,</b>  <b>340418379,</b>  <b>340418381,</b>  <b>340418383,</b>  <b>340418385,</b>  <b>340418387,</b>  <b>340418389,</b>  <b>340418391,</b>  <b>340418393,</b>  <b>340418395,</b>  <b>340418397,</b>  <b>340418399,</b>  <b>340418401,</b>  <b>340418403,</b>  <b>340418405,</b>  <b>340418407,</b>  <b>340418409,</b>  <b>340418411,</b>  <b>340418413,</b>  <b>340418415,</b>  <b>340418417,</b>  <b>34041</b></p>
---



Перед Вами - динамичные гонки по бездорожью. Не попадите в заторы, вовремя ремонтируйтесь и во время проходите контрольные точки!

Model: 3410 - 340415943  
Nokia: E310i  
Siemens C60, M60  
MCN: 895 35 35 - 3504 35040  
Siemens SL45  
Samsung SGH-C100, SGH-E700, SGH-S100, SGH-



Старые знакомые агенты Скалли и Малдер обязаны раскрыть очередную зловещую жуть. Кто-то кого-то убил. Причем зверски. А улики нет. И вообще ничего нет, кроме профессионального долга агентов объяснить все об убийстве. Великолепный квест на мистическом телефоне!

Nokia 3600, 3090 - 340418002	Nokia: 7680
Siemens CX85, CX70, M65, S65, SK65 - 340418669	Samsung SG
Nokia 6600, 7610 - 340418776	Nokia 8230
Sony Ericsson T610, T610, T630, Z600	Nokia 9600, 7610 - 340418776



Запретная крепость перенесет вас в жестокий и суровый мир, в мир Эллендира, где вам придется отбиваться от полчищ врагов и искать не принцессу, а апгрейды к экипировке, иначе не выжить. Принцессы уходят и приходят, а нападать и защищаться хочется всегда!

Nokia: 3600 Siemens: 83Y - 340417707  
3660, 3660, N-Gage, N-Gage CD - 340417712  
Nokia: 6230 - 340417714  
Nokia: V525, V508 - 340417717



Настоящие гонки по трассам США. Тюнингуйте свою машину и - вперед на оживленную трассу. У Вас есть противник, у Вас есть машина и Вы забыли, где находится педаль тормоза! Отличная графика, реалистичные погодные условия (дождь и даже снег) и шесть трасс в Вашем распоряжении!

Motorola T730, Sharp GX-10, GX-20 - 340413557,  
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250,  
7250, 7250i - 340413559,  
Siemens M55, S55, SL55 - 340413571  
Samsung SGH-E700, SGH-E710 Sony  
Ericsson T610, T610, Z600 - 340413573.



Мир расколот на части, бесконечная война уходит в прошлое настолько далеко, что никто не знает, когда она началась. Чтобы положить конец разрушениям, властелины кланов заключили договор о великом боевом турнире, на котором лучшие воины-разрушители будут бороться за право своего клана стать доминирующим.

T728, T720 1722, - 3404/17337  
 Nokia 3510, 8910i - 3404/17330  
 Nokia 3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD - 3404/17341,  
 Samsung SGH-  
 Samsung SGH-X450 - 3404/17346,  
 Siemens S55, SL55 - 3404/17347,  
 Sony Ericsson T610, T630, Z900 - 3404/17348



Вы заведаете легендарным вертолетом К-50 ("Черная Акула"). Сама задача: спасти попавших в плен бойцов спецназа. Самое время сесть за штурвал лучшего боевого вертолета в мире и взять правосудие в свои руки. Отличная аркада, вся боевая техника в которой скрупулезно реализована с учетом реальных прототипов. В воздухе Вам встретятся знаменитые Ми-24, а с земли Вас будут обстреливать легендарные С-300 и "Щуки".

Nokia 3680, 3620, 3690, 3660, 7610, 7660, N-Gage, N-Gage QD - 34041530  
Samsung SGH-C100, SGH-X100,  
Nokia 3510i 3530 3595 - 34041600

Убедитесь, что доступ к WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки. Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее отправки на телефон. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги.





# Игры для мобильных телефонов



Для приобретения игры необходимо отправить sms с указанным кодом на номер 3010. После этого с вашего счета будет списано \$2, вы получите ссылку для скачивания игры. Если стоимость игры составляет \$4, то необходимо отправить два sms. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов, полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, вы можете посмотреть на сайте [www.playmobile.ru](http://www.playmobile.ru).



\$4



Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7610; Samsung C100, E700, X600

Код для зачки: 966878900748

## VAMPIRE BLOODLINE

Жанр: action Разработчик: MForma Издатель: MForma  
Сайт разработчика: <http://www.mforma.com> Размер: 85 Kb

Сразу выкиньте из головы все ассоциации с последней инкарнацией Vampire: The Masquerade. Ничего общего с отличным «ролевиком» Troika Games у детища MForma нет, кроме, разве что, половины названия.

В Vampire Bloodline мы в роли любящей дочери графа Дракулы собираем части тела папаши-кровососа, чтобы вернуть безвременно погибшего родственника к жизни. Сценарий — не свежее прошлогоднего сыра, но никто, собственно, и не обещал альтернативу творчеству Дж. К. Роулинг. Все остальное, правда, тоже не блещет оригинальностью: носимся как угорелые по однотипным уровням, машем когтями и ногтями, пытаемся извести настырных

охотников, удаляем излишки крови из их тел и собираем остатки именитого родителя. Тем не менее, оторваться от Vampire Bloodline порой бывает сложно. Если у вас получится осилить нечеловеческую сложность первого уровня и привыкнуть к странному, на первый взгляд, управлению, монотонный экшн засосет вас не хуже главной героини. Правда, спустя десяток уровней, все же, появится вопрос «когда это закончится?» Чем — уже неважно.

**XS ВЕРДИКТ**

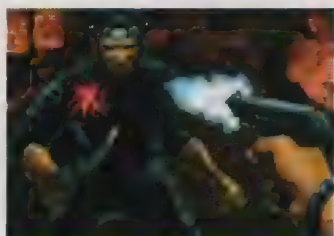
Конструктор Дракулы в режиме non-stop.

ОЦЕНКА: ★★★★★

## ALIENS: UNLEASHED

Жанр: action Разработчик: Sorrent Издатель: Sorrent Сайт разработчика: <http://www.sorrent.com> Размер: 90 Kb

Как и в случае с Vampire Bloodline, любые аналогии Aliens: Unleashed с известной тетралогией излишни. Никаких вам Сигурни Вивер, полное отсутствие внятных завязок хоть с одной из серий «Чужих» и стопроцентный творческий кризис местного архитектора. Даже жанровые принадлежности экранизации и ее «мобильной» проекции не совпадают. Назвать экшном битвы, где для убийства скользкого алиена надо нажать пару кнопок, отвечающих за «ахиллесовы пяты» каждой конкретной особи, не поворачивается язык. С другой стороны, если сравнивать все с той же Bloodline, подобный подход к организации досуга можно назвать оригинальным. Вот только фантазии разработчиков не хватило даже на простейшие «комбо», которые хоть как-то могли бы скрасить монотонное щелканье по кнопке Икс с целью повредить синтетическому уродцу жизненно важный орган Игрек. Подбираемое на поле битвы оружие тоже ничем не отличается

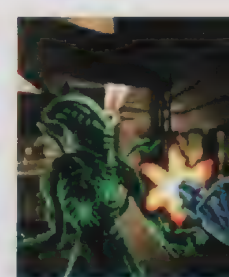
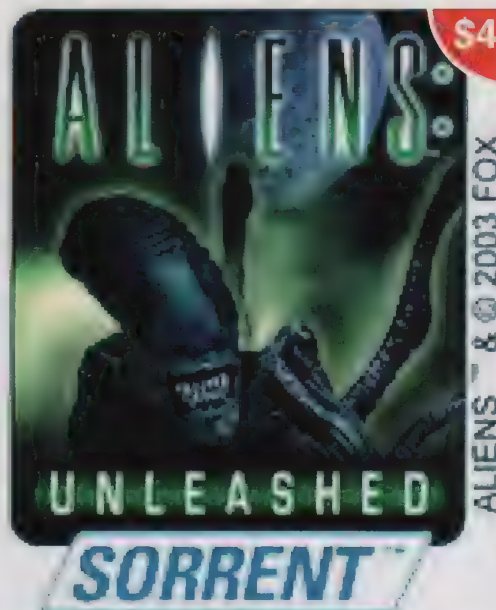


друг от друга, и в походный мешок за спиной можно не лазать вообще. Даже планеты и станции на них, кажущиеся поначалу милыми, со временем начинают нервировать своей одноцветностью. Впрочем, если у вас на полке стоят специальные издания всех серий Aliens, не полнитесь, смените знак вышеуказанных эпитетов на плюс, а автора этих строк запишите в зануды. Редакция разрешает.

**XS ВЕРДИКТ**

Фанатское зелье однородной консистенции.

ОЦЕНКА: ★★★★★



Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210, 7250i, 7600, 7610; Samsung E700; Sony Ericsson T610

Код для зачки: 969953100748



## ALESTE

**Жанр:** action **Разработчик:** Square Enix **Издатель:** MacroSpace  
**Сайт разработчика:** <http://www.square-enix.com> **Размер:** 80 Kb

**A**leste не повезло, как и cтрайзер от той же связки Square Enix/MacroSpace. Обе игры в прошлом — превосходные образчики игрового строения на модных тогда консолях Nintendo. И ту, и другую в процессе воскрешения и переноса в «карманный» формат кастрировали тупым ножом, превратив вчерашние блокбастеры в трехуровневые забавы на 15 минут. Учитывая солидный опыт обеих компаний и их пушистое реноме, такая хирургия смотрится нелепо. Как и в оригинале, Aleste представляет собой типичный скроллшутер с пухнувшим на глазах самолетом, отстреливающим бесконечных врагов. В процессе прохождения истребитель комплектуется солидным арсеналом бонусного оружия, идущим в качестве доводки к основной артиллерии. На выбор — лазеры, активная защита корабля, самонаводящиеся ракеты и даже небольшой спутник, собирающий на себя часть аг-



рессии противника (не каждый коллега по жанру может похвастаться и половиной такого ассортимента). Но все это оказывается совершенно ненужным, поскольку Aleste заканчивается гораздо раньше, чем успеваешь сообразить, что к чему. Финальный босс-в-конце-уровня машет вам рукой на прощание и отправляет в стартовую локацию. Вам мало? Пройдите игру еще раз или достаньте с полки запылившуюся GameGear. Выбор за вами.

### XS ВЕРДИКТ

Бессмысленно кастрированный шедевр 80-х.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7610; Sony Ericsson Z600

**Код для загрузки:** 969933500748



## COURAGE THE COWARDLY DOG: HAUNTED HOUSE

**Жанр:** action **Разработчик:** MacroSpace  
**Сайт разработчика:** [www.macro-space.com](http://www.macro-space.com) **Размер:** 67 Kb

**C**ourage — имя четвероногой героини мультипликационного телешоу Cartoon Networks, мало чем отличающейся по степени идиотии от остальных постояльцев канала. Соответственно, Haunted House — попытка использовать громкое имя в благих целях: помочь финансово себе и порадовать голодных зрителей лишней встречей с любимым персонажем. И попытка, как ни странно, в меру удачная. Если не требовать от Courage сюжетной глубины, получим простой «таймкиллер», в котором трусливая собака по имени Кураж избавляет мир от тыквы, взбесившихся вставных челюстей и прочих зомби. Вооружившись пистолетом, отважная псина крушит озверевшие овощи налево и направо, попутно собирая валяющиеся на полу пирожки. Глупость редкая, но чего вы хотите от сериала, эпизоды которого порой ничуть не лучше игры по мотивам? Если бы еще разнообразие уровней и населяющих его при-

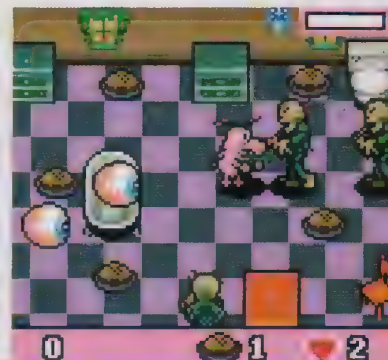
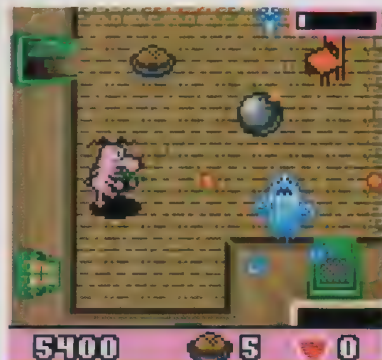


дурков было исполнено на том же уровне, что и оригинал, Haunted House не отделалась бы от «выбора редакции» и лишней половины балла. Но даже в своем текущем состоянии игра вполне сгодится на роль компаньона для длительных поездок.

### XS ВЕРДИКТ

Не так мило, как сериал, но все же...

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 7210, 7250i, 7600, 7610

**Код для покупки игры:** 966878200748



## SAMURAI JACK: SAMURAI SHOWDOWN

Жанр: action Разработчик: MacroSpace Издатель: MacroSpace  
Сайт разработчика: <http://www.macro-space.com> Размер: 63 Kb

Кажется, не осталось ни одного сериала Cartoon Networks, чья лицензия не переключалась в руки разработчиков, рассчитывающих сколотить себе на громком имени состояние размером со швейцарский домик. Дошла очередь и до Samurai Jack, который год рассказывающем об одиноком воине, косящем во имя мести все, от травы до слонов. И, вроде, руки попались с пальцами, и лицензия ничуть не хуже остальных, но получившееся страдает массой врожденных отклонений и хромотает на обе ноги. Сильно смахивающая на дворовые аркады начала девяностых, Samurai Showdown, невзирая на густонаселенные локации, пробегается галопом за два часа, оставляя игрока в легком недоумении. Из всех возможных ударов Джек смог выучить пару взмахов мечом, и если бы не застрявший за спиной самурай арбалет и самодельные гранаты, в портфеле MacroSpace появил-

ся бы еще один безмозглый одно-кнопочный слэшер вроде Actraiser. С последней Samurai Jack, помимо однобокости, объединяет жестко выдержанная стилистика оригинала, позволяющая поклонникам сериала пустить слезу на запотевший экран. Правда, и от нее начинается тошнить, когда нам в сотый раз предлагают очищать похожие друг на друга уровни от столь же однотипных врагов. Для подобных экскурсий существует понятие «Сделано на коленке» — в этой неудобной позе в лучшем случае можно слепить что-то одноразовое и отчасти съедобное. И Samurai Showdown — именно тот самый случай.

**XS ВЕРДИКТ**  
Интерактивное мультипликационное шоу на пару часов.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



Для телефонов: Motorola V300, V500, V600; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250i, 7610, 7650

Код для покупки игры: 969771400748

## ACTRAISER

Жанр: action Разработчик: Square Enix  
Сайт разработчика: <http://www.square-enix.com> Размер: 91 Kb

Перенос запылившихся хитов на мобильные платформы давно стал делом обычным. Ресурсов современных телефонов вполне хватает, чтобы воспроизвести любой блокбастер с пресловутой NES, больше знакомой стране советов под китайским псевдонимом «Денди». Вот только руки даже талантливых разработчиков далеко не всегда пригодны для копирования, не говоря уж о создании самостоятельных продуктов. Именно к таким калекам и попал несчастный шедевр Square-Enix, ставший в свое время легендой. От оригинала в мобильной реинкарнации Actraiser осталась в лучшем случае десятая часть. Стратегический режим, позволявший строить дома, упразднили совсем, количество уровней сократили до трех, а из всего богатства волшебного-средневекового арсенала оставили лишь меч. Сценарий кастрированного чудовища, рассказывавший о низложенном божестве, пытающемся вернуть себе былую власть, отправился вслед за

остальными купюрами. С таким набором достоинств Actraiser не тянет даже на легкое развлечение. За монотонным щелканьем по кнопкам «прыжка» и «удара» можно, скорее, заснуть, нежели взбодриться. Если бы не превосходный дизайн и яркие цвета, доставшиеся «мобильному» переизданию от предка, в графе «Оценка» можно было бы поставить «ха-ха» и забыть про это недоразумение. Учитывая древность изначального носителя и отменное качество оригинала, разработчики могли бы и постараться. Возможно, в следующий раз так и будет. Пока же Actraiser даже для телефона слишком куц и однообразен, чтобы тратить на него пусть и лишнее, но все же время.

**XS ВЕРДИКТ**  
Три уровня отборного снотворного, зачищенные в бесконечный фэнтези-променад.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★



Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650; Sony Ericsson K700

Код для покупки игры: 966877500748







## Sharp GX30

Имидж — ничто!



### ! НА ЗАМЕТКУ

**Диапазон:** GSM 900/1800/1900 1 Мпикс камера  
**TFT-дисплей** на 260 тыс. цветов (технология CG-Silicon)  
 Слот расширения памяти SD/MMC (16 Мб в комплекте)  
 40-тональная полифония  
**Разговор:** до 3 ч  
**Ожидание:** до 250 ч  
**Габариты:** 95x49x26 мм  
**Вес:** 110 г

**Е**ще в прошлом году компания Sharp анонсировала новую и весьма привлекательную модель для GSM-сетей — GX30. Внешне телефон не производит серьезного впечатления — большие габариты, разноцветная лампочка-мигалка, дополнительный динамик, цветной внешний дисплей. Однако все это лишь на первый взгляд...

Большие габариты корпуса и немалый вес самого аппарата обусловлены высокой функциональностью. Упомянутый индикатор играет роль яркой вспышки для встроенной камеры. Помимо того, он способен выполнять обязанности обыкновенного и порой необходимого фонарика. Вторичный динамик служит для воспроизведения полифонических мелодий, а внешний дисплей является неотъемлемой частью подавляющего большинства «раскладушек». Все эти маленькие пользовательские радости находятся на верхней части откидной крышки аппарата, под которой скрывается невиданный по своей колоритности и четкости изображения дисплей с разрешением 240x320 точек! Жидкокристаллическая матрица этой модели выполнена по технологии CG-Silicon и обеспечивает несравненную передачу полутонов. Здесь же обнаружались и навигационные клавиши устройства. Скажем наперед — эргономика GX30 недостижима другими производителями. Взять хотя бы клавиатуру новинки, рядное расположение клавиш которой позволяет набирать сообщения воистину чудовищных размеров.

С левой стороны корпуса расположена клавиша регулировки громкости, справа — разъем для подключения наушников. К слову, в программных недрах GX30 обнаружился встроенный MP3-проигрыватель отличного качества. Под стать мультимедийным возможностям своего детища инженеры компании Sharp предусмотрели слот расширения памяти с поддержкой SD/MMC карточек. Огорчила лишь непонятная организация работы с файлами — музыкальные композиции проигрываются только из корневого каталога диска, а дополнительные полифонические мелодии устанавливаются в качестве звонка после переноса в основную память телефона. Тут стоит сделать маленькое лирическое отступление и обратить внимание наших читателей на функциональность Bluetooth-модуля. Не хочется говорить, но адаптер беспроводной связи обделен возможностью передачи файлов и синхронизации с настольным ПК.

В остальном Sharp GX30 — отличная и перспективная модель. Тем более, стоимость данного аппарата достигла судьбоносной отметки в \$500. Другое дело, что за эту же сумму можно приобрести смартфон на базе Symbian OS. Но это, согласитесь, уже тема для отдельного материала...

### MEГАПИКСЕЛЬНЫЙ ГЛАЗ

Было бы преступлением не отметить отдельно, что Sharp GX30 оборудован мегapixelной фотокамерой, функциональность которой превосходит самые смелые ожидания. В настройках телефона доступны режимы макросъемки, время выдержки, а также 7-кратный (!) цифровой зум. Получающиеся фотографии поражают качеством и цветопередачей. Вряд ли вы найдете лучшую встроенную в телефон камеру.

### XS ВЕРДИКТ

Sharp выпустила стильную и невероятно функциональную «раскладушку» — чего только стоит встроенная мегapixelная камера! Между тем, не обошлось и без неприятностей. Так, GX30 лишен возможности обмениваться файлами по Bluetooth и обладает не вполне логичным алгоритмом работы с содержимым карточки памяти.

ОЦЕНКА:





## Philips 755

**К**омпания Philips славится добротной бытовой техникой, а также неординарными сотовыми телефонами с узнаваемой внешностью и новомодными сенсорными экранами. На сегодняшний день 755-ая модель представлена российскому покупателю по вполне приемлемой цене в районе \$210. И это для аппарата со встроенной фотокамерой, так называемым «тач-скрином», качественной полифонией, неповторимым и оригинальным дизайном корпуса! Последний, к слову, выполнен из качественного пластика серебристого, темно-серого или же серо-красного цветов. Отдельного слова заслуживают клавиатура и навигационные клавиши Philips 755, кнопки которых имеют довольно причудливые формы и — как ни странно — подходят для быстрого набора длинных SMS. Но не будем останавливаться на мелочах, перейдем к более значимым деталям конструкции. С правой стороны корпуса находятся разъемы для подключения гарнитуры, зарядного устройства, порт инфракрасной связи и клавиша переключения в режим фотосъемки. Объектив цифровой камеры по традиции находится с обратной стороны аппарата. Интересная деталь: для защиты от повреждений и вездесущих царапин производитель предусмотрел раздвижную заднюю панель. Качество полученных фотографий находится на приемлемом уровне. Обработала возможность ночной съемки, а также наличие массы мелких настроек. Более того, все снятые материалы можно подкорректировать при помощи встроенного редактора, а также наложить пару-тройку красочных эффектов. Все это и многое другое помещается в 7-мегабайтовой памяти Philips 755. Между тем, вся соль данной модели заключается в сенсорном дисплее или — выражаясь громким маркетинговым слогом — в фирменном tag-it touch screen. Поверх тонкопленочной TFT-матрицы с разрешением 128x160 точек находится чувствительный к нажатиям слой. Да что там, по аналогии построены все известные модели карманных компьютеров! Счастливые владельцы 755-ого вправе рисовать и отсылать MMS-сообщения, набирать тексты посредством экранной клавиатуры, выполнять все мыслимые и немыслимые желания при помощи одного щелчка стилусом. И все бы хорошо, за исключением одного упущения — в телефоне не предусмотрен модуль беспроводной связи Bluetooth. Для модели такого класса это просто недопустимо!

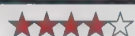
### ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН

Сенсорные дисплеи КПК требуют особого ухода. Бережливые пользователи наклеивают специальные защитные пленки, меняют наконечники ручки-пера, стараются не касаться экрана пальцами рук. Как же быть с Philips 755? Ответ очевиден — беречь несчастного со дня покупки. И если царапины на обыкновенном дисплее можно затереть чудодейственной абразивной полиролью, то с сенсорным экраном такой фокус не пройдет. В лучшем случае поверхность утратит антибликовые свойства, в худшем — позабудет обо всех экстрасенсорных способностях...

### XS ВЕРДИКТ

Необходимость сенсорного экрана в обыкновенном сотовом телефоне — вопрос спорный и, откровенно говоря, противоречивый. С одной стороны, подобное решение поднимает эргономику и функциональные возможности на качественно новый уровень, с другой — отражается на надежности и конечной стоимости аппарата. Philips 755 — наглядный тому пример.

### ОЦЕНКА:



## Сотовый щелкунчик



\$210

### ! НА ЗАМЕТКУ

Диапазон: GSM 900 1800 1900  
TFT-дисплей на 64 тыс. цветов  
Сенсорный экран  
Полифонические 32 тональные звонки  
VGA-камера  
Разговор: до 4 ч 30 мин  
Ожидание: до 260 ч  
Габариты: 98x44x18 мм  
Вес: 89 г





с Сергеем Долинским

# ONLINE NEWS

О чем говорит  
Интернет

Станислав Полозюк stanislav@donpac.ru



## САМЫЙ ДОРОГОЙ ОСТРОВ

На аукционе по продаже виртуальных вещей (а именно таким и является остров) был продан «Остров сокровищ» за астрономическую цену в \$26500. Эта сумма, скорее всего, является самой крупной, заплаченной за виртуальную вещь когда-либо. Такую сумасшедшую сделку совершил 22-летний геймер Дэвид Стори (David Storey), известный под ником Deathifier. Сам «чудо-остров» находится на планете Калипсо в MMORPG «Project Entropia» (<http://www.project-entropia.com>). Цели Дэвида весьма радужные: «Моя цель — сделать Остров Сокровищ как можно лучше, чтобы он служил на благо планеты Калипсо». Но только зачем так «озеленять» свои благие намерения?..



## КРУПНЕЙШИЕ БИБЛИОТЕКИ МИРА ТЕПЕРЬ В «ЦИФРЕ»

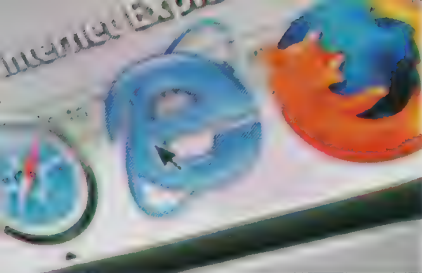
Чтобы достойно конкурировать на переполненном рынке поисковых систем, компания Google (<http://www.google.ru>) планирует ввести новый сервис — «книжный поиск». Для этого будут оцифрованы и переведены в цифровой формат все книги Нью-Йоркской публичной библиотеки (<http://digital.nypl.org/mmpco>), а также Гарвардского (<http://www.harvard.edu>), Мичиганского (<http://www.umich.edu/flash.html>), Оксфордского (<http://www.ox.ac.uk>) и Стэнфордского (<http://www.stanford.edu>) университетов. Для выполнения столь грандиозного проекта будут задействованы новые технологии быстрого сканирования книг. Новая «услуга», по словам представителя Google Фабио Селмони (Fabio Selmoni), позволит повысить эффективность и привлекательность всей поисковой системы.



## ХОЧЕШЬ «ИНТЕРНЕТ-КУ» — СУЙ ПАЛЬЦЫ В РОЗЕТКУ

Уже скоро у граждан России появится альтернативный способ выхода в Интернет — прямо через линии электропередач, включая бытовые розетки. Технология, известная как PLC (Powerline Communications), обещает теоретически возможные скорости в 20 Мбит/сек. Реально же гарантируется «лишь» 5-10 Мбит/сек. Весьма впечатляюще для России, и уже совсем не ново для Испании и США, в которых PLC уже широко используется (правда, пока не повсеместно). Тем не менее, как отметил гендиректор компании «Русские технологии» Михаил Гамзин, даже в случае удачного старта PLC, преобладающей технологией широкополосного доступа в Интернет останется DSL.





## ИНТЕРНЕТ-ОХОТА



И, как ни странно, новый способ охотиться изобрели совсем не японцы, а 39-летний Джон Локвуд (John Lockwood), всю свою жизнь посвятивший охоте. На своем ранчо он установил охотничье ружье и «подключил» его к Интернету. Теперь каждый желающий за скромную плату может по настоящему поохотиться, не выходя из дома. Все операции производятся с сайта <http://www.live-shot.com>, причем вы можете с помощью мыши управлять как камерой, так и ружьем. Только вот особо метким снайперам придется нелегко — за убитое животное (дикие свиньи, козлы и т.п.) придется выложить кругленькую сумму...

## ПОДВОДА ИТОГИ

По традиции, в конце года подводятся итоги за прошедшие 12 месяцев. По части сетевых эпидемий все вышло очень даже плохо. Ущерб от вирусов и хакерских атак за прошедший год был больше, чем когда-либо, и составил около \$200 млрд. При этом около 115 млн. компьютеров в 200 странах мира были заражены, что принесло примерно по \$300 убытка на одну «машину». По данным антивирусной компании mi2g (<http://www.mi2g.net>), пятерка самых вредоносных вирусов прошлого года — это MyDoom, Netsky, SoBig, Klez и Sasser. Интересно, 2005-ый побьет рекорды 2004-ого или нет?..

## «С НОВЫМ ГОДОМ, ПОШЕЛ НА ФИГ»



Примерно такую радостную весть принесет на ваш компьютер новый червь Zafi.D. Этот вирус распространяется исключительно через электронную почту и говорит на 15 языках, выбор которых происходит в зависимости от доменной зоны вашего почтового ящика. В «Лаборатории Касперского» уже разработаны способы обнаружения этого червя. И, как отмечают специалисты, если не дать вирусу вырваться за пока еще локальные пределы его распространения, эпидемии может и не быть.

## ДОМЕНОВ И РАСХОДОВ ВСЕ БОЛЬШЕ...



По упорным слухам, международный регистратор доменов ICANN (<http://www.icann.org>) планирует обложить пользователей доменных имен новыми налогами. Речь идет о налогах в размере 75 центов с доменов .net и 25 центов с com, .net, .org, .biz, .info и .name. Возможно, эти платежи будут взиматься уже с этого года.

Есть и хорошие новости. ICANN одобрило новые доменные зоны — .mobi и .jobs. Первая спонсируется Nokia (<http://www.nokia.com>) и T-Mobile (<http://www.tmobile.com>) и объединит службы мобильных сервисов. Зона .jobs будет ориентирована на поиск работы и аккумулирует сайты вакансий и резюме.





Привет вам, офисные сидельцы и пленники компьютерных классов! Вы долистали журнал до этой страницы, и это означает, что подошло время отправиться в сеть за развлечениями. Друзья, в этот раз я очень круто подготовился — некоторые игры этого обзора украдут у вас не минуты, не часы, а сутки рабочего времени!

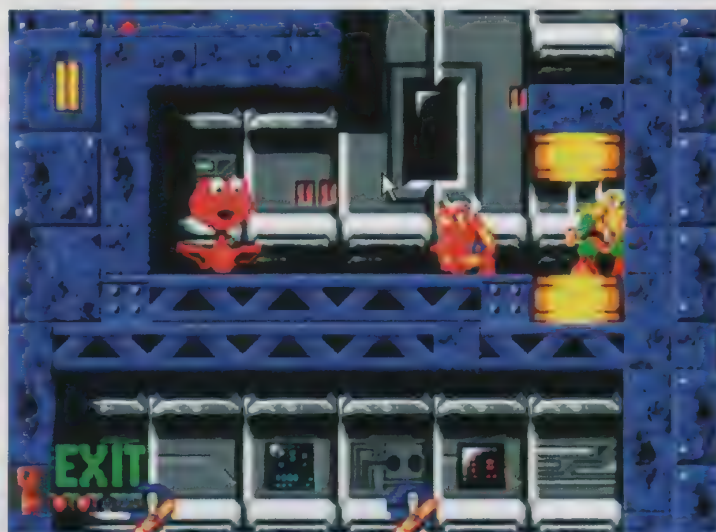
## Пораскинуть мозгами...

### The Lost Vikings

Интернет: [http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE\\_ID=6&GAME\\_ID=287](http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=287)

Интерес: до победного конца!

Перед нами хит всех времен и народов! В пору расцвета SNes, Sega Mega Drive II и прочих 8/16-битных приставок игра шла «на ура». Сам я прошел ее раз десять и сейчас был рад сделать это снова. Если кто не в курсе, поясню: вы управляете тремя обитателями Скандинавии (или викинггами, если угодно), каждый из них обладает определенными навыками. «Красноволосый» может быстро бегать и разбивать стены, другие два — бойцы: стреляют из лука и прикрываются щитом. Уровни представляют собой комбинацию головоломок, решать которые героям удастся лишь совместно: где стенку сломать, а где пришельца стрелой порадовать. И получается своеобразный квест, в котором необходимо использовать навыки всех трех героев. Отдельная похвала звуковому сопровождению, которое в свое время покорило сердца геймеров...

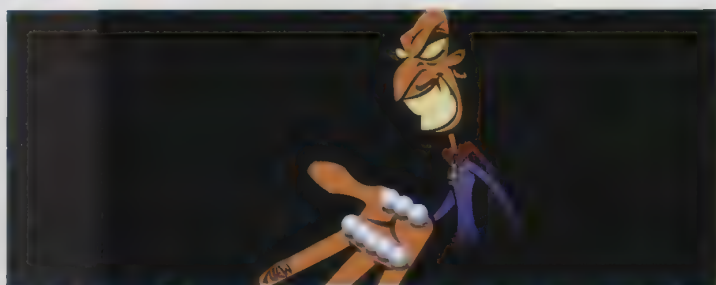


### Жемчужины

Интернет: [http://fg.com.ru/sergienko\\_48.shtml](http://fg.com.ru/sergienko_48.shtml)

Интерес: до победного конца!

Помните телешоу «Форт Баярд» и бытовавшую там «головоломку с палочками»? Теперь она перед нами, только с жемчужинами. На ладони разложено 13 жемчужин (три ряда по 3, 4 и 6 штук соответственно), за раз можно убрать не более одного ряда (жемчужины с разных рядов трогать нельзя). Тот, у кого останется последняя, гордо пролетает под гомерический хохот соперника...



## Потренировать глазомер...

### Снайпер

Интернет: <http://www.ifun.ru/?p=f&id=264>

Интерес: 10 минут

Игра выделяется из ряда монотонных «стрелялок» уклоном в симулятор... Что, для игры весом в 100 Кб это звучит забавно? Поверьте мне, это так: прицел не стоит в железной строевой стойке, а плавно колеблется от покачиваний руки. Мишень тоже «живая» и движется по хитрой траектории. Но и это еще не все, попасть-то нужно в небольшую красную точку, которая по странному совпадению находится в районе сердца. И чтобы перейти на следующий уровень, сделать это нужно не один раз...







## Office War

Игра-шедевр, предлагающая новые способы убийства времени на работе в перерывах между игрой в Интернете (это я в том смысле, что и в реальности можно так забавляться...).

Суть дела проста как три рубля: закидать коллег по офису кусками скомканной бумаги, а самому постараться не получить в лоб бумагой, да «фитиля» от шефа, который время от времени разгуливает по коридору. Именно в этот момент нужно прекратить все это баловство и показать начальнику, что вы порядочный сотрудник-передовик.



Интернет:

<http://www.dancegid.com/play/flash.php?GameID=78>

Интерес: 15 минут

## Surfin' Santa

И что только не приплетают Санта-Клаусу (в русской версии — Дедушка, он же Мороз). На этот раз вместо повозки, запряженной оленями, «старичку» вручили доску для серфинга и отправили ловить океанические волны. Но кроме них на пути у него встанет различная живность: акулы и утки, с которыми сталкиваться нельзя. Откуда взялись первые — понятно, а вот про вторых известно лишь темной пучине океана и, наверное, ученым ядерных лабораторий. Да, забыл, еще придется ловить бонусы и подарки под музыку из к/ф «Криминальное чтиво».



Интернет:

<http://www.ifun.ru/?p=f&id=303>

Интерес: 10 минут

## Побродить...

## Polar Rescue

Интернет:

[http://fg.com.ru/sergienko\\_67.shtml](http://fg.com.ru/sergienko_67.shtml)

Интерес: 25 минут

В этой «бродилке» нам нужно пингвином-ниндзя пройти всего одну миссию, но зато какую! Наш подопечный умеет бегать, прыгать и стрелять снежками по злобным собакам-роботам. Кроме этого, предстоит собирать звездочки и снежки, набирая бонусы за убитых врагов и резво прыгать. Пингвин не кошка, и 9 жизней вам никто не даст — придется уложиться в шесть штук.



Моя доза — это сколько? Чтобы выбрать игру было проще, мы используем лишь одну, пусть и весьма субъективную оценку — «Интерес». Этот параметр обобщенно характеризует совокупность достоинств того или иного мини-развлечения. Проще говоря, через какой промежуток времени (чаще в минутах, но «чем черт не шутит»...) игра перестает оказывать благотворное воздействие и уже сама начинает провоцировать стресс.





с Сергеем Долинским

# ONLINE FEATURE

Станислав Полозюк stanislav@donpac.ru

## Продай себя подороже

Говорят, в бизнесе на играх можно бесконечно. Но если раньше это были торговцы виртуальными товарами и услугами, то сейчас игроки могли лишь заработать и издатели, то с развитием онлайновых игр каждый из нас имеет шанс заработать на маленьком секторе в Интернете.

### Два слова об истории вопроса

История онлайновых игр и потерянное время не покидала геймерские головы с самого начала развития онлайн-игр. Что ж, возник спрос — появилось и предложение: форумы определенного толка, специализированные сайты, а позже — торговля виртуальным добром переключалась и на онлайн-аукционы (PlayerAuctions.com, e-Bay), которые стали сегодня основными местами заключения сделок с виртуальным добром. Эпизодической или постоянной торговлей там отметились многие и «рядовые» геймеры, и сотрудники «элитных» контор, таких как Intel и IBM, и да-

же «звездные» игроки (нашумевшая продажа легендарным Кармаком, сотрудником тогда еще id Software, крутого UO'шного персонажа за «сумасшедшие» \$600).

По мере увеличения количества онлайн-игр (и, соответственно, геймеров), расширялись и масштабы заболевания. Подпольная торговля с неотвратимостью СПИДа настигла конкурентов Ultima Online — EverQuest, Dark Age of Camelot, Lineage и, наконец, The Sims Online, проявляясь пусть и мелкими (по \$50-200), но частыми сделками. Первой же по-настоящему крупной сделкой с виртуальным добром принято

считать продажу в 1999 году с торговой площадки e-Bay (<http://www.ebay.com>) двух учетных записей UO с раскачанными персонажами по 3 тысячи долларов за каждую. Казалось бы, столь бодрое начало приведет к небывалому и быстрому расцвету рынка виртуального товара. Похоже, так оно и случилось, и в новостной рубрике этого раздела вы найдете сообщение о недавней продаже виртуального «Острова сокровищ» в MMORPG «Project Entropia» (<http://www.project-entropia.com>) за немислимую сумму в \$26 500. Вот бы и нам так, а?..

## Необходимое и достаточное

Реальные деньги в онлайн-проектах зарабатываются всего лишь несколькими, почти не отличающимися по степени легальности (с точки зрения владельцев прав на игру, конечно же...) способами. Неважно, на чем вы решаете делать деньги, все ваши действия следуют одному шаблону: нечто ценное из виртуального мира — товары, персонажи или свои эскорт-услуги — предлагается к продаже за реальные деньги. Согласившись с этим, мы вправе немедленно сформулировать необходимое условие для за-

работка на онлайн-игре — все участники сделки должны быть фанатами одной и той же игры. Доказательств это не требует. Согласитесь, что, наверное, лишь О. Бендеру по силам впарить поклоннику EverQuest'a персонажа или броню из Lineage 2. Раз у нас уже есть необходимое условие, то, памятуя о школьной математике, где-то рядом должно быть и достаточное. И верно, вот оно: аудитория выбранной для заработка онлайн-игры должна быть достаточной для формирования внеигрового рын-

ка виртуального добра. А как иначе? Если в некоем мегапроекте участников раз, два и обчелся, то откуда возьмутся те самые богатенькие Буратино, что готовы щедро заплатить за мощный меч или раскачанного героя? Таким умным парням, как мы с вами, «необходимых и достаточных» можно сформулировать еще немало, но пока хватит и этих двух условий. Которые мы немедленно и применим для анализа «деловой привлекательности» онлайн-проектов.

## Где «работать» — дома или за границей?

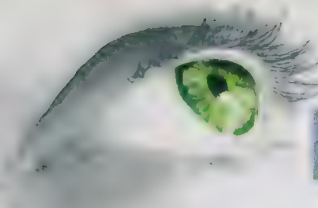
Самым массовым многопользовательским проектом сегодня считается Lineage — это пять миллионов геймеров (большинство — из Южной Кореи), следом идет EverQuest — около полумиллиона игроков, затем по нисходящей: Anarchy Online, Dark Age of Camelot, Asheron's Call и замыкает список Ultima Online (почти четверть миллиона официальных подписчиков). Цифры впечатляющие, и совершенно очевидно, что все необходимые и достаточные условия для заработка реальных денег в этих играх есть. Многочисленные онлайн-аукционы и торговые площадки, скандалы, вроде борьбы Sony с нелегальными торговцами, лишь подтверждают это. Впрочем, для геймер-торговца, являющегося гражданином России, есть в зарубежных играх многочисленные подводные камни: начиная от необходимости оплаты доступа к игре (в районе 10 евро в месяц), заканчивая трудностями с финансовыми расчетами (кредитные карты и все такое...) и некоторым, мягко говоря, недоверием западных игроков к «русским».

По этим ли причинам или по каким-то другим, но до бума русскоязычных шардов MMORPG, случившегося в начале этого века, торговля не пользовалась популярностью в Рунете. Ситуация коренным образом поменялась лишь за последнюю пару лет, и толчком к этому стали два обстоятельства: рост числа и популярности отечественных и локализованных онлайн-игр и существенное увеличение спроса на прокачанных персонажей, которых предъявило рынку «новое поколение» игроков.

Отличительных черт у «новых геймеров» всего две, зато каких! Во-первых, они располагают более чем достаточными финансами, и, во-вторых, не готовы (да и не могут) тратить на прокачку персонажа 120-140 часов свободного времени в месяц. Одним словом, в онлайн-игры пришли россияне, привыкшие платить за услугу или товар. Им проще зайти на форум игры или шарда в раздел «Покупка/продажа» (или «Рынок» и т.п.), выбрать «танк» (хорошо прокаченный пер-

сонаж) и оплатить сделку реальными деньгами. Что из этого вышло, легко догадаться. Цены поползли вверх, и наш сектор Интернета с удивлением узнал, что виртуальный персонаж или предмет может стоить \$1000 и даже выше — в зависимости от популярности игры, состоятельности покупателя и ловкости продавца. «Бойцовский клуб» (<http://www.combats.ru>), Ultima Online (<http://www.uo.com>), «Арена» (<http://www.arena.ru>), «Смутные времена» (<http://www.darkagesworld.com>). Эти и другие популярнейшие онлайн-проекты, покорившие тысячи российских (и не только) геймеров, могут стать неплохим полигоном для тех, кто готов попробовать заработать на своем увлечении играми. Иметь представление о конъюнктуре рынка, основных ошибках при покупке и расценках полезно и тем, кто хотел бы поиграть в одну из онлайн-игр раскрученным персонажем и готов заплатить за это.





## Торговые площадки

Кому-то это может показаться странным, но прокачать и экипировать персонажа или раздобыть редкий товар — это даже не полдела, а где-то 10-20%. Если вы играете на официальных серверах больших интернациональных MMORPG, то, конечно, «мудрить» придется куда меньше. Сотни тысяч геймеров — это настоящая виртуальная экономика (годовой оборот виртуальных товаров EverQuest'a оценивается в \$130-150 млн.), где все ясно с ценами, есть торговые гильдии (загляните, скажем, на <http://www.uo-auction2.com>), а крупнейшие сетевые аукционы вроде e-Bay ведут разделы по каждой из таких MMORPG.

Сколько же можно заработать? Математика тут простая. В самой торгуемой игре, Ultima Online, цена одного миллиона gr («золотых кусочков», местной валюты) равна \$6-10. Возьмем для определенности прокачанного мага (максимальный опыт — 720, плюс стандартный набор умений — магия, интеллект, борьба и медитация — все по

120). На «прокачку» ушло 30 миллионов gr или примерно \$250. Но голым и безоружным он бегать не может — приплюсовываем броню, специальные предметы и артефакты — это еще 120-150 миллионов или \$750. В итоге хороший маг для PvP (Player vs. Player — игрок против игрока) обойдется минимум в 150 миллионов или под \$1000. Если сможете продать за эти же деньги — вы молодец, ведь сама Origin (загляните на <http://support.uo.com/advancedcharacter.html>) предлагает прокачанного мага (примерно в 2/3 силы от нашего), легально и с гарантией всего за... \$29,99! Что ж, может, проще делать деньги среди своих? Увы, в отличие от англоязычного Интернета, в нашем сегменте и цены ниже (персонаж обычно идет за \$70-80), да и ресурсов, посвященных торговле виртуальным добром, мало. Вся такого рода активность сосредоточена по большей части прямо на форумах соответствующей игры, где нередко действуют строгие ограничения на прода-

жу виртуального товара и персонажей за реальные деньги. А уж сайтов, занимающихся торговлей персонажами (на сленге — «персы», «чары») и сравнимых с e-Bay — и вовсе нет, эту стезю у нас лишь начинают осваивать.

Из более-менее специализированных ресурсов, не связанных жесткими ограничениями на живые деньги, отметим «Форум ролевиков» (<http://www.palantas.h12.ru>), на котором торгуются персонажи из UO, а также по настоящему масштабный проект «Играй.ру» (<http://forums.igray.ru>). Именно здесь стоит попытаться продать/купить персонажей из отечественных «Сферы» (<http://sphere.vandex.ru>), «Бойцовского клуба» (<http://www.combats.ru>), Ganja Wars (<http://www.ganjawars.ru>), «Территории» (<http://www.territory.ru>) или русских шардов Ultima Online, MU Online, Lineage и прочих нелегальных «локализаций».

## В заключение...

Желающие купить персонажа для игры — радуйтесь, в Рунете это теперь сделать проще простого. Самое главное — не напасть на «кидал», которые, увы, сплошь и рядом, и не переплатить.

Тем же, кто наоборот желает заняться бизнесом на виртуальных товарах и персонажах, советуем внимательно изучить мнения «старших товарищей», которые вы найдете во врезках. Если после этого желание стать онлайн-торговцем лишь укрепится — дерзайте! Похоже, сейчас — самое благоприятное время, чтобы начать зарабатывать на русскоязычных онлайн-играх.





с Сергеем Долинским

# ONLINE FEATURE

Советовал True ArchAngel (Jedi Master of Chaos Magic)

Около 40% поклонников онлайн-вых RPG убеждены, что, скорее всего, они смогли бы заработать себе на жизнь, продавая виртуальные предметы и персонажей, и готовы оставить свое нынешнее место работы или учебы...

**1.** Не доверяйте скриншотам скиллов чара. Photoshop'ом владеет каждый второй геймер.

**2.** Не покупайте чаров без регистрационного e-mail'a. Иначе персонаж может «сделать ручкой» новому хозяину и уже на следующий день продаваться заново.

**3.** Не покупайте чаров через Интернет, как бы это ни было удобно. Лучше проводить сделку в реале. Как говорится, из рук в руки. Лучше всего — в каком-нибудь нейтральном «Компьютерном клубе» с выходом в Интернет или «Интернет-кафе». Там можно убедиться в действительности указанных скиллов своими глазами, произвести реальную смену пароля, почты и, конечно же, владельца денег.

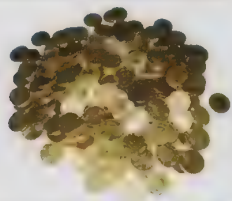
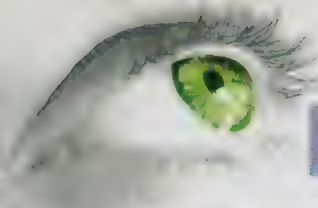
**4.** Фантазия и изобретательность мошенников неисчерпаемы! И при покупке чаров обман бывает, так сказать, «шардоспецифичным». Если, например, продают чаров Оскома ([www.oskom.ru](http://www.oskom.ru)), рекомендуется зайти на форум Оскома в раздел «Вопросы/Ответы» и попробовать связаться там с истинным хозяином чара. Но и это ещё не даст 100% гарантии того, что вам ответит хозяин чара.

**5.** Перед заключением сделки стоит ознакомиться с правилами жизни на конкретном шарде. Дело в том, что они на всех шардах разные, и те программы, которыми вы пользовались на одном шарде, могут быть запрещены на другом. Из-за чего впоследствии приключится блокировка (удаление) аккаунта или какое-либо другое наказание за нарушение правил, о которых вы не знали.

## 5 советов профессионала при покупке персонажа

В проектах уровня EverQuest'a и Ultima Online трудолюбивый геймер добывает виртуального добра на \$3-5 в час, что соответствует годовому доходу в \$7000 (без учета налогов).

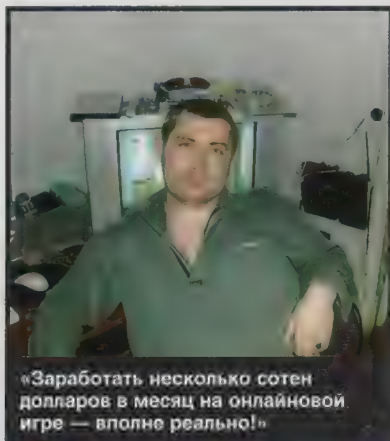




## Можно ли заработать в MMORPG на реальную жизнь в России?

Алексей Макаров, владелец московского компьютерного клуба и фанат Ultima Online, полагает, что это совершенно реально:

### «ДА»



«Заработать несколько сотен долларов в месяц на онлайн-игре — вполне реально!»

«На официальных серверах MMORPG заработать «на жизнь» очень даже можно, но только в тех играх, где уже сложился устойчивый кругооборот вещей, персонажей и денег (EverQuest, Anarchy Online, Ultima Online и др.).

Я буду говорить об Ultima Online, так как эту игру изучил вдоль и поперек. Мой способ заработка довольно дорог и рискован! Но окупает себя уже давно. Я завел в UO 15 аккаунтов, что соответствует 75 персонажам. Траты на весь «отряд» — 150 евро в месяц. У 50 персонажей я прокачал навык «швейное дело», и теперь каждый из них имеет неплохой шанс получить задание (даются 4 раза в сутки) на выполнение определенной работы. И, соответственно, за это получить наивысшую награду Barbed runic. Это такой предмет,

с помощью которого шьются наилучшие вещи, но не создаются артефакты или кольца. Так же, как и броня для мага и воина, Barbed runic стоят на сегодняшний день примерно 5 миллионов gr. Шанс получить за месяц с отряда из 50 «ткачей» больше 10 Barbed runic высок. Таким образом, месячный «навар» будет, допустим, 50 миллионов, что соответствует примерно \$350 за месяц.

Можно рискнуть и попытаться заработать еще больше и, например, пошить драгоценным «руником» броню. Если повезет, то может получиться очень редкая вещь с ценой на UO-шном аукционе миллионов вдесять! Но это уж как повезет...

В итоге игра стабильно пополняет мой бюджет на \$150-350 в месяц. Уже четвертый год подряд, между прочим...

### «СОМНЕВАЮСЬ»

Дмитрий «DemonDim» Комаров (kandrat@mail.ru), игрок шарда Oskom и успешный торговец гильдии BIC, сомневается:

«Давайте говорить конкретно. Минимальный заработок за час игры у продвинутого персонажа может составить 50 тысяч gr, без помощи других игроков — так сказать, чистое добывание денег из игры. Если перевести эту сумму по сегодняшнему рыночному курсу в реальные дензнаки, то получится примерно 8-15 рублей. Думаю, все с таким «заработком» понятно? Возьмем другой вид товара — «персонаж». На честную прокачку всех скиллов (на Oskom нет скиллкапа) у вас в лучшем

случае уйдет 3 месяца игры, в то же время максимальная цена «чара» не превышает \$200, причем сюда входит еще и его имущество... По всем расчетам выходит, что заниматься продажей виртуальных «богатств» за реальные деньги, да еще и с целью заработать себе на жизнь — убыточно! Однако люди за это берутся, и я сейчас объясню, почему.

Во-первых, многие занимаются добычей виртуальных ценностей ради получения удовольствия от игрового процесса,

а, во-вторых, полученное затем реальное материальное вознаграждение от продажи добра только усиливает удовлетворение от игры. Это, так сказать, общее положение. Но есть люди, их единицы, которых все знают «в лицо». Сами они уже давно ничего не добывают и не производят, а являются посредниками: покупают дешевле, продают дороже. И вот таким образом можно заработать себе на жизнь.

Только объясните мне, где тут, собственно, Игра?..»

### «НЕТ!»

Дмитрий «Reket» Савин, администратор MMORPG-Meridian59.Ru — Русский проект — полагает, что заработать в Рунете невозможно:

«Теоретически подобным способом можно заработать, но, думаю, у нас это сделать куда сложнее, чем за рубежом. Наш сегмент Интернета не готов к подобному бизнесу и такие сделки происходят чаще всего между

посетителями интернет-клубов или знакомыми. В основном, прибыль от этих «процедур» минусовая, на лицо лишь минимальное возвращение потраченных денег. Затраты же за пользование Интернетом для прокач-

ки героя или на добычу определенных вещей превышают те суммы, которые человек получит за продажу виртуального товара (конечно, если не учитывать украденных героев или предметы)».



# ONLINE

## ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ

Андрей  
Теодорович

### MMORPG: современный калейдоскоп

MMORPG, однозначно, является самым востребованным жанром на территории нашего необъятного отечества. И дело тут отнюдь не в личных пристрастиях пользователей. Как известно, самыми старыми и важными проблемами России являются дураки, дороги и отсутствие хорошего доступа в Интернет. История лишняя раз доказывает, что первые два фактора ну совершенно никак несправимы, и с ними необходимо смириться. Однако последняя проблема для большинства населения решается довольно просто — было бы только желание да денежки на подключение к ближайшему выделенному каналу.

А с недавнего времени одна очень хорошо всем известная компания начала выводить на российский рынок ADSL-модемы, которые не уступают по скорости выделенным линиям... С технической стороны ситуация меняется к лучшему, но остается еще слишком много открытых вопросов и непреодолимых преград на пути приобщения российских игроков к MMORPG-коммьюнити.





## ГЛОССАРИЙ

**MMOG** (Massively Multiplayer Online Games) — в переводе на русский это означает «массовые многопользовательские онлайн-игры» (обычно после первых трех букв аббревиатуры следует сокращение жанра). В подобного рода проектах участвует огромное количество игроков — либо объединенных общей целью, либо противоборствующих.

**MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) — многопользовательская онлайн-ролевая игра. Наиболее частый и успешный поджанр MMOG.

**Чар** (char, сокращение от «character» — персонаж) — герой играющего в MMORPG. Как правило, на одном аккаунте можно создавать до нескольких чаров. Также иногда используется термин «перс» (от «персонаж»).

**Шард** (Shard) — дословно переводится как «осколок», «черепок». Этим термином называется неофициальный игровой сервер, созданный группой энтузиастов. Единственный плюс шардов — их полная бесплатность: дистрибутив игры можно скачать, абонентскую плату вносить не нужно. В остальном же — одним минусом: читеры, несвоевременные апдейты, малое количество игроков и пр.

**Лут** (loot — трофей, добыча) — это вещи, являющиеся наградой за убийство монстра или другого игрока.

**Нуб** (newbie — новичок) — пренебрежительное обращение к новичку в MMOG.

**Плееркилллинг** (Player Killing (PK) — убийство игрока другим игроком. Также используется термин **PvP** (Player Versus Player — игрок против игрока).

## К БОЮ ГОТОВ?

В идеале для любой современной MMORPG, требуется подключение на 128 Кбит (в большинстве случаев эта цифра является как минимумом, так и максимумом одновременно). Но для некоторых сойдет и 56к модем.

Допустим, у вас есть компьютер средней конфигурации (P4-2Ghz, 256 RAM, 64 Mb Video), доступ в лаунд-ин на указанной чуть выше скорости и безудержное желание поскорее поиграть в какую-нибудь серьезную современную онлайн-ролевую RPG. Знайте — подобный набор сойдется, в лучшем случае, для хорошего продукта категории freeware (Rubies Of Eventide, Project Entropia).

Известные по всему миру коммерческие мастодонты, о которых сегодня пойдет речь, требуют под себя приличного количества денег (порядка \$30-90 для старта) и наличия кредитной карточки (предпочтительней всего — Visa и MasterCard). Располагаете таким? Если нет — прошу вернуться к предыдущему абзацу.

Следует помнить, что дистрибутивы с подобными играми, как правило, не распространяются в свободной продаже. Их нужно заказывать через интернет-магазины, которые зачастую не пересылают свои товары никуда, кроме ограниченного количества стран Европы и Северной Америки (либо все-таки пересылают, но за кругленькую сумму — дополнительно сдерут от \$50 до \$300). Тем не менее, в последнее время наши издатели наконец-то взялись за ум, и теперь некоторые хитовые MMORPG можно приобрести за разумную цену в сети, а также в крупнейших магазинах по продаже софта — первой ласточкой была Anarchy Online, теперь дело дошло и до EverQuest2.

Итак, если все вышеперечисленное наличествует, то переходим к следующей главе.

## ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

MMORPG — удовольствие относительно дорогое и требует больших затрат времени. «Тянуть» одновременно хотя бы две приличные игры подобного жанра практически невозможно. К проблеме выбора следует подойти максимально ответственно — взвесить все «за» и «против», понять, чего именно вы хотите от той или иной игры. Чтобы облегчить вам эту задачу, мы подготовили обзорный материал по самым популярным MMORPG, которые РЕАЛЬНО можно приобрести в России (об этом будет сказано более подробно в каждом отдельном случае). Разумеется, на словах не передашь атмосферы игры, не уточнишь многих ее нюансов — место в журнале-то не резиновое. Оптимальный вариант — посмотреть игру самому. Ограничиваться просмотром видеоматериалов (само собой, это не должны быть лживые трейлеры или заставки) и скриншотов не стоит — для каждой игры мы указали наличие trial-времени для знакомства. Даже за одну неделю вы сможете сформировать собственное мнение и принять окончательное решение.

Ну, а теперь познакомимся с нашими гостями! Участниками обзора стали только те MMORPG, которым удалось найти издателя на территории России. Исключение было сделано для World of Warcraft и Lineage II (вследствие их относительной новизны и бесспорной хитовости).





---

**Издатель:** Epsilon  
**Издатель в России:** МедиаАду  
**Разработчик:** Epsilon  
**Дата выхода:** 06.01.2004 года  
**Модель распространения:** подписка, покупка  
или 3 DVD (каждый из них имеет собственную структуру)  
**Цена дистрибутива:** 5000  
**Абонентская плата:** 5000 + НДС + доставка  
**Способы оплаты:** чеком в банк, переводом на карту  
или наличными касса  
**Где купить:** в Epsilon Russia, в MediaAd.ru  
**Официальный сайт:** [www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com)  
**Официальный российский сайт:**  
<http://www.mediaaduse.ru/anarchy/>  
**Системные требования:** 100 Мб свободного места  
RAM 128 Мб, видео 1-4 GB, не менее 1600х1200  
**Подключение:** диск, кабель, модем



ном большинстве MMORPG за основу взяты фэнтезийные миры. Однако разработчики Funcom'a, вдохновившись произведениями Гибсона и Стерлинга, решили выдать киберпанк-триллер в антураже онлайн-ролевой игры. Получилось? Еще как! Каждый цент из астрономической суммы в \$12 млн. был явно вложен куда надо.

Мир Anarchy Online интересен своей самобытностью и проработанностью. Никаких абстрактных суперзлодеев и «высших миссий», сюжетных неясностей и вольностей. Только жестокий тридцатый век (н.э., разумеется), гигантская межгалактическая мегакорпорация Omni-Tek (ну, какой же киберпанк без нее обойдется?), сообщество отважных повстанцев и дикий коктейль



## ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Теодорович

Пожалуй, было бы неправильно не упомянуть милую российскому игроку «Сферу». Мы не стали делать отдельный обзор по этой игре вовсе не потому, что считаем ее неполноценным проектом. Напротив, «Никита» в тяжелых для разработчика условиях сделав очень недурственную игру, вскоре приправил ее двумя дополнениями: сначала «Проклятием Гипериона», затем «Материком Власти». Загвоздка в том, что мы решили освещать только самые крупные интернациональные проекты, аудитория которых измеряется сотнями тысяч постоянных пользователей. Увы, «Сфера» пока интересна лишь российским геймерам — по целому ряду объективных причин.

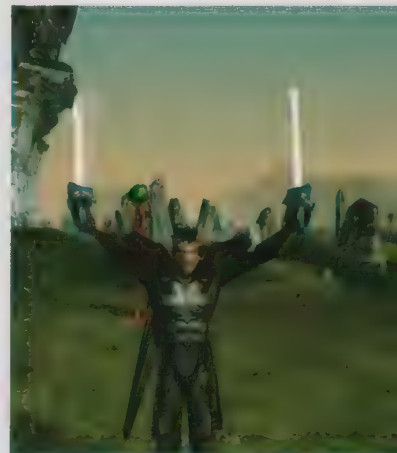
из нанотехнологий, инопланетян и паутин всемирных заговоров. Выбираем одну из четырех рас, профессию, планету и — в бой. Стремимся сделать максимально возможное во славу корпорации (сопротивления — нужное подчеркнуть).

Anarchy Online, конечно, нельзя назвать революционным проектом. Через некоторое время на геймера снисходит просветление: «А ведь все это я уже видел, только под другим соусом!» Верно. Местная нанорограмма — это аналог стандартной магии, каждая здешняя раса и профессия соответствуют AD&D-прототипам, а также классам в сетевых шутерах (во как!) Например, метафизист — знакомый до боли summoner, а агент — типичный снайпер. Да, пусть все это уже было, и не раз, но как интересно это все подается... Напоследок внесем ясность относительно модели распространения. В данный момент вступила в силу следующая система: вы можете скачать с официального сайта дистрибутив с игрой (кредитка не нужна!) и, заполнив бесплатную регистрационную форму, начать играть. Никаких платежей. Однако тут кроется одно «но»: халява заканчивается 1 января 2006 года, а предложение действует исключительно на оригинальную Anarchy Online без трех дополнений (Notum Wars, Shadowlands, Alien Invasion). Хотите аддонов — извольте платить.

**Плюсы:** Оригинальная задумка, приятное графическое исполнение, нетребовательность к соединению, условная бесплатность.

**Минусы:** Игра требует четверть часа, еще полчаса, а иногда и больше, чтобы начать играть. Не ходит на Linux и другие UNIX-ОС. Не Online Online.

## ANARCHY ONLINE



**Резюме:** Рекомендуется всем тем, кто устал от эльфов, гномов и прочих орков, соскучился по киберпанку (причем хорошего качества, надо сказать) или просто ищет чего-то оригинального. Остальным следует обратить внимание на более свежие проекты.



**ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]**

Андрей Теодорович

# FINAL FANTASY XI



**Издатель:** Square Enix Ubisoft

**Издатель в России:** Акелла

**Разработчик:** Square Enix

**Дата выхода:** октябрь 2003 года — мировой релиз;  
декабрь 2003 года — российский релиз

**Модель распространения:** дистрибутивное на 7 CD

**Цена дистрибутива:** \$60 (www.sq-james.ru)

**Абонентская плата:** \$12.95 + по 1\$ в месяц за каждого  
дополнительного персонажа

**Способы оплаты:** по кредитной карте

**Где купить:** в магазинах, в Интернете

**Официальный сайт:**

<http://www.playonline.com/ff11js/index.shtml>

**Официальный российский сайт:**

<http://www.akella.com/pub/ffx11.shtml>

**Системные требования:** PIII 800 Mhz, 256Mb RAM, 32 Mb Video,  
5 Gb на жестком диске

**Подключение:** 56k-модем (о-грезам пополам),  
128 Kbit в секунду

Долгие годы Square Enix шла к принятию очень ответственного решения — выпустить MMORPG по одной из самых популярных японских игр. Осенью 2003 года поклонники Final Fantasy воочию увидели, что разработчикам удалось невозможное — создать практически идеальную онлайн-овую RPG, при этом сохранив в ней дух любимого ими сериала. Возможно, для любой другой игры (рассчитанной строго на сингл) это явление было бы в порядке вещей, но не для эпической, утонченной, местами жутко запутанной и чрезвычайно харизматичной вселенной Final Fantasy.

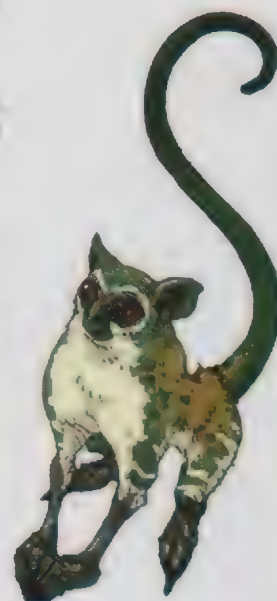
Действие Final Fantasy XI разворачивается в сказочном мире Vana'diel, разделенном на три гигантских города-государства. В зависимости от выбора «национальной» принадлежности аватара (предлагается пять разительно отличающихся друг от друга рас) будет зависеть и ваше географическое расположение.





# ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Теодорович



Каждый персонаж изначально получает одну из базовых профессий, скромный стартовый капитал и даже собственный домик, который можно обставить по собственному вкусу огромным количеством предметов мебели.

Боевая система представляет собой классический сплав из пошагового и real-time режимов. Надо сказать, правильный гибрид получился. Удобный и очень зрелищный.

Разработчики потрудились и над тысячами предметов экипировки: броня, оружие, магические вещи — словом, недостатка в выборе чего-либо вы точно не ощутите.

По последним данным, в игре насчитывается свыше 1,5 млн. персонажей и 550 тысяч активных пользователей — это просто астрономические цифры для MMORPG, которой всего-то полтора года.

**Плюсы:** Стиль, графика, эпический размах. А главное — присутствует характерная атмосфера серии. Кроме того, российское издание прельщает низкой ценой (относительно цен западных) — всего за \$60 вы получаете оригинальную версию игры и два дополнения к ней.

**Минусы:** Если вы не поклонник серии FF, то сюжетные перипетии и большинство игровых диалогов останутся совершенно непонятными. Ужасно раздражают частые лаги даже на хорошо выделенной линии.

**Резюме:** Великолепное онлайн-овое воплощение вселенной Final Fantasy. Фанаты будут в восторге.



ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Теодорович

# EVERQUEST II



**Плюсы:** Роскошная графика, огромные возможности для кастомизации, гигантский игровой мир, полностью переведенный мануал.

**Минусы:** Очень высокие системные требования. Впрочем, они полностью оправданы.

**Резюме:** Главный конкурент World of Warcraft. Обладает практически по всем параметрам, а теперь уже и истинным проектом.





## ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андреи Теодорович

**Изготовитель:** Ubisoft  
**Разработчик:** Ubisoft  
**Изготовитель в России:** Akella  
**Дата выхода:** ноябрь 2004 год — мировой релиз  
декабрь 2004 год — российский релиз  
**Модель распространения:** распространение на 2 DVD  
(включает 34 часа игрового времени)  
**Цена дистрибутива:** \$49 ([www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com))  
**Абонентская плата:** \$19.95  
**Способы оплаты:** по кредитной карте,\_prepaid-карты  
**Где купить:** в магазинах, в Интернете  
**Официальный сайт:** <http://everquest2.station.sony.com/>  
**Официальный российский сайт:**  
<http://www.akella.com/pub/everquest2.ru.shtml>  
**Системные требования:** PPU 2Ghz, 512 Mo RAM, 64 Mb  
Video, 4 Gb на жестком диске  
**Подключение:** интернет, ethernet, модем  
128 Kbit/s в режиме

Первый EverQuest (1999 года разлива) произвел настоящую революцию в жанре — его можно по праву назвать первой полностью трехмерной MMORPG. Все предыдущие хиты (Meridian 59, Ultima Online) были знакомы лишь с двумя измерениями, да и то не очень хорошо.

Можно сказать, что вторая часть продолжила славные традиции предшественника — более технологически совершенного и просто восхитительно красивого онлайн-ового проекта на данный момент не существует! Как бы смело это ни звучало, но по качеству исполнения деталей и степени прорисовки ландшафтов EverQuest II практически не уступает недавно анонсированному The Elder Scrolls: Oblivion. Благодаря широчайшим возможностям кастомизации, игру можно настроить как на работу с морально устаревшим железом, так и с самым продвинутым.

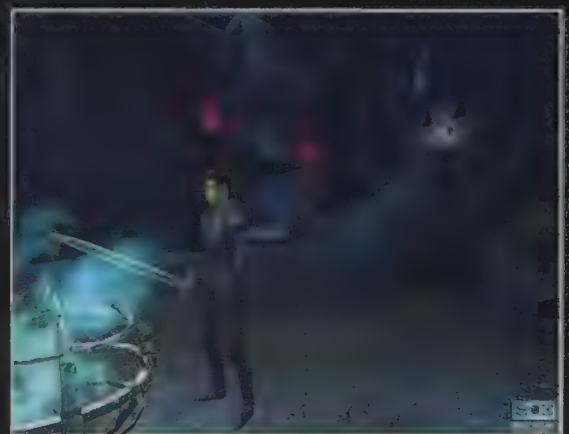
Генерация персонажа в EverQuest II — процесс очень долгий, так как на выбор игроку предлагается 16 рас, три базовых класса (со всеми ответвлениями — 24), а также возможность создания уникального типа внешности для аватара. Местная кузница персов не уступает даже навороченному BodyShop из The Sims II.

С геймплеем в EverQuest II тоже полный порядок. Гигантский мир Norrath (по размерам он больше, чем любой другой из представленных сегодня игр) не обкачешь на лошади и за день — настолько он огромен, и в то же время разнообразен.

Разделение на классы здесь чувствуется особенно четко — к примеру, стиль игры за мага-суммонера разительно отличается от стиля мага-некроманта. А профессии, основывающиеся на крафтинге — это вообще отдельная песня. Длинная и очень красивая.

EverQuest II обладает очень хорошим комьюнити — тебе всегда помогут и подскажут. Через некоторое время встает необходимость организации группы (а в дальнейшем — постоянной гильдии), ведь только сплоченная командная игра гарантирует здесь выживание и наилучший результат.

В заключение статьи хочется сказать, что знакомство (а для кого-то — продолжение отношений) с жанром стоит начинать именно с EverQuest II. Красивая, умная, бесконечно огромная игра станет наилучшим выбором и для новичка, и для искушенного геймера. На данный момент — это лучшая MMORPG. Тем более, издаваемая в России и по столь низкой цене.





**ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]**

Андрей Теодорович



# WORLD OF WARCRAFT

**Издатель:** Blizzard

**Разработчик:** Blizzard

**Издатель в России:** отсутствует

**Дата выхода:** ноябрь 2004 года

**Модель распространения:** дистрибутив на 4CD  
(включает 30 дней игрового времени)

**Цена дистрибутива:** \$49 ([www.gloshop.ru](http://www.gloshop.ru))

**Абонентская плата:** \$15

**Способы оплаты:** по кредитной карте, prepaid-карты

**Где купить:** в Интернете

**Официальный сайт:** <http://www.worldofwarcraft.com>

**Официальный российский сайт:** отсутствует

**Системные требования:** PIV-1,5Ghz. 256 Mb RAM. 32 Mb Video.  
1.5 Gb на жестком диске

**Подключение:** 56k-модем (за глаза)

World of Warcraft повторяет судьбу любого другого проекта от Blizzard: их можно пламенно любить или люто ненавидеть, восхвалять авторов за гениальность идей и пинать за критические ошибки; геймеры во всем мире всегда делятся на два лагеря — тех, кто просто сходят с ума от очередного близзардского творения, и тех, кто разносит его по кирпичикам. Но всех их объединяет одно — несмотря ни на что, они обязательно будут играть в эту игру, каждый оставаясь при своем мнении. Потому что это — классика на все времена и эталон жанра безо всяких преувеличений.

WOW хоть и является идейным продолжением популярной вселенной, но видеть предыдущие проекты из этой серии геймеру абсолютно не обязательно. Она очень полярна к новичкам, и в то же время, у фанатов серии никогда не сложится мнение об излишней упрощенности. Виною тому — «фирменный» баланс. Пока что не идеальный, но близкий к этому.

В этом мире найдется место и занятие для каждого: 8 рас, 9 классов, 6 колоссальных городов удовлетворяют запросы даже самого притязательного геймера. Здесь совершенно спокойно уживаются мирные крафтеры, вечно путешествующие квестовики и даже злобные плееркиллеры.

Особенно радует возможность покупки собственного ездового (или летающего) животного, хорошо развитая система гильдий и даже интегрированный аукцион для совершения крупных игровых сделок.

Что еще нужно для полного счастья любому MMORPG-игроку? Только побольше свободного времени, чтобы окунуться во вселенную WOW с головой... Об этой игре и так уже слишком много и долго говорили — не пора ли попробовать? Советуем, не пожалеете.





## ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Теодорович



**Плюсы:** Многообразие возможностей, баланс, очень симпатичная графика, шустрый сетевой код — достаточно хорошего современного соединения.

**Минусы:** К сожалению, игре не хватает определенной доли серьезности — геймплей простоват, процесс прокачки протекает очень быстро. Уже сейчас есть персонажи, достигшие предельного уровня — что не есть хорошо.

**Резюме:** Легендарная компания обладает природной неспособностью делать плохие игры.





# ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Георгиевич



## LINEAGE II

Издатель: NCSoft  
Издатель в России: onnysmcmeyem  
Разработчик: NCSoft  
Дата выхода: апрель 2004 года  
Модель распространения: дистрибутив на 2 CD  
Цена дистрибутива: \$38 ([www.lineage2.com](http://www.lineage2.com))  
Абонентская плата: \$0  
Способы оплаты: Western Union, prepaid-карты  
Где купить: Интернет  
Официальный сайт: <http://www.lineage2.com>  
Официальный российский сайт: [www.onnysmcmeyem.ru](http://www.onnysmcmeyem.ru)  
Системные требования: CPU: 1GHz, RAM: 512MB  
3D: 32-bit, 1.3 GB на жестком диске  
Подключение: 128 Kbit/sec



Южная Корея — удивительная страна, где к компьютерным играм приобщена большая часть населения (вообще, а не только молодежи!). Особенной популярностью там пользуются именно MMORPG, причем «отечественного» производства. Достаточно сказать, что в первом Lineage 95% от всего числа активных пользователей составляли корейцы. Во второй части этот показатель уже существенно меньше — 74%, но свидетельствует ли эта тенденция популяризации игры во всем мире?

Уже на стадии генерации персонажа бывалого онлайн-ролевика посещают нехорошие подозрения — четыре стандартных расы (эльф, темный эльф, орк и дварф), наличие фактически только двух классов и... все. Очень небогатый выбор для MMORPG, мягко говоря.

Первое, что бросается в глаза — это чрезвычайно зрелищная графика. Модели персонажей и окружающий мир выполнены превосходно, а вот со спецэффектами вышел явный перегиб — из-за такого обилия буйных и постоянно переливающихся красок процесс кастования заклинаний начинает просто бесить. На этом положительные черты проекта заканчиваются.

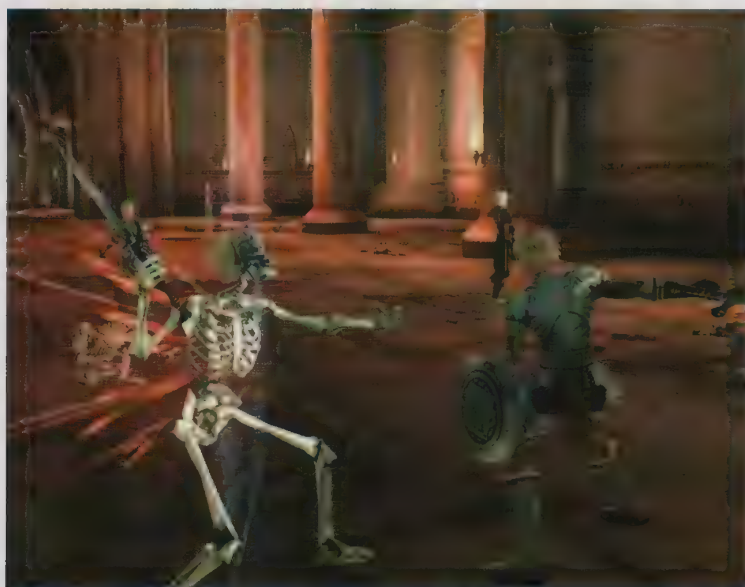






## ONLINE [ОТПУСК В ОНЛАЙНЕ]

Андрей Теодорович



Геймплей Lineage II — это однообразный процесс прокачки героя на монстрах (за квесты дают, в основном, только немного денег) и бесконечный PvP — хотите вы этого или нет. Возможно, это идеальное сочетание для манчинов (то есть, любителей этой самой прокачки) и иже с ними, но для большинства обычных MMORPG-геймеров это непереносимо. Здесь нет и намека на нормальные (подчеркиваю это слово) системы сообществ, обилие разнообразных профессий, вменяемого крафтинга и прочих довольно стандартных вещей. Только древний принцип «citius, altius, fortius».

Особенно огорчает местное коммьюнити — неотзывчивое и хамоватое.

**Плюсы:** Безумной красоты графика, темные эльфийки и штурмы замков в составе клана (если вы несколько месяцев прокачивались и доросли до этого).

**Минусы:** Почти во всем, начиная от топорной системы генерации персонажа и заканчивая отвратительным контингентом игроков.

**Резюме:** Lineage II — настоящий онлайн-рай для манчинов и плееркиллеров.







## Apple: iPod теперь не страшны падения

Компания Apple Computers запатентовала уникальную технологию, позволяющую защитить от неожиданного падения мобильные устройства на основе жесткого диска. Ее суть заключается в установке специального датчика, измеряющего вертикальное ускорение, возникающее в момент падения. В случае превышения допустимой отметки жесткий диск моментально отключится, и его «восприимчивость» к воздействиям внешней среды ощутимо возрастет.

Однако технология имеет несколько существенных недостатков — для работы датчик требует питания от встроенных аккумуляторов, что может ощутимо повлиять на время автономной работы. К тому же, очень часто падения длятся не секунду или две, а гораздо меньше — и нельзя со стопроцентной уверенностью заявить, что оснащенное датчиком устройство сумеет вовремя среагировать.

Вполне возможно, что новая разработка будет использоваться в грядущих новинках серии Apple iPod.

## Асер n35: новый Pocket PC от гиганта лэптоп-индустрии

Компания Асер, немного «отошедшая» от рынка КПК, недавно анонсировала две новинки: Асер n35 и n50. n35 внешне практически ничем не отличается от своего предшественника, Асер n30. Однако карманному помощнику добавили GPS и Bluetooth-модули. Наладонник также содержит в себе несколько устаревший 266 МГц процессор от компании Samsung, 64 Мб RAM и вдвое меньшее количество памяти во внутреннем энергонезависимом носителе. КПК оснащен дисплеем 3.5" с разрешением 320x240 и работает под управлением операционной системы Windows Mobile 2003. GPS-составляющая устройства весьма неплоха — приемник поддерживает одновременную работу с 12 каналами, а стильная компактная откидная антенна вряд ли ущемит обладателей Асер n35 в удобстве пользования. Для навигации гаджетом используется программа Destinator Personal Navigation, в виртуальном атласе которой содержатся преимущественно карты стран Западной и Северной Европы. Размеры Асер n35 довольно малы — 120x72x20, однако вес столь компактного наладонника можно считать достаточно основательным — КПК будет оттягивать карман аккурат на 165 граммов. Что касается другой новинки Асер — модели n50, то ее уже смело можно отнести к hi-end классу: на борту — мощный 520 МГц процессор Intel и 128 Мб оперативной памяти. Вполне возможно, что очень скоро этот КПК попадет к нам на тест, поэтому остальные его «плюсы» мы прибережем до более подробной статьи.



## Великолепная тройца от Philips

Компания Philips продолжает продвигать на рынке формат звукозаписи, SA-CD (Super Audio CD), расширяя его поддержку в собственной продукции.

Среди последних инициатив компании — пополнение несколькими новыми продуктами линейки бытовой электроники. Первой новинкой стал стильный DVD-плеер DVP720SA, который, как сообщается, вдобавок к SA-CD, обладает поддержкой форматов Dolby Digital и Dolby Pro Logic II. На второе место Philips поставила домашний кинотеатр LX8300SA, в состав которого помимо проигрывателя DVD/SA-CD входит еще и полный набор колонок для реализации шестиканального режима звучания. Дабы не оставлять LX8300SA в одиночестве, компания представила и второй шестиканальный домашний кинотеатр, LX3900SA, с поддержкой форматов SA-CD, Dolby и DTS.







## Начало продаж фирменных аппаратов от МТС

Компания МТС, являющаяся одним из старейших операторов мобильной связи России, начала продажи сотовых телефонов под собственной маркой. Первыми в линейке стали модели МТС i42 и МТС i43, относящиеся к бюджетной ценовой категории.

Устройства предназначены для использования только в сотовой сети МТС (реализован режим SIM-Lock) и обладают цветным дисплеем с разрешением 128x128 пикселей и поддержкой 4096 цветов. Одной из приятных особенностей аппаратов является 40-голосная полифония, которая окажется весьма полезной любителям качественных мелодий звонка. МТС i42 и МТС i43 также оснащены будильником, календарем, калькулятором и секундомером. Размеры и вес устройств стандартны. Стоит также отметить неплохое время работы без подзарядки — более 5 ч в режиме разговора и 120-200 ч в режиме ожидания. Немного огорчает отсутствие ИК-порта и поддержки MMS, активно поддерживаемой МТС услуги. Весьма интересна ценовая политика в отношении своих новинок — каждый из аппаратов при условии пополнения счета на \$20 будет стоить всего 1800 рублей.



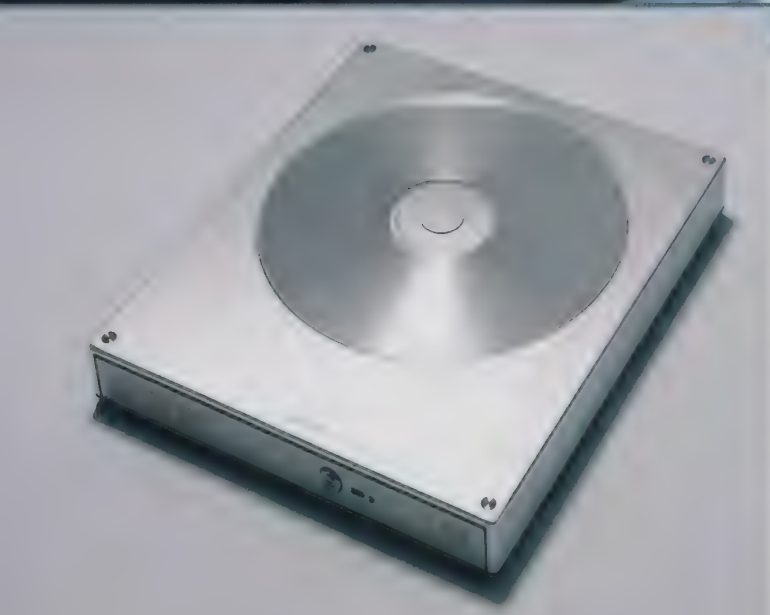
## MuVo 200: «iPod-киллер» рвется в Россию

Новый MP3-плеер известной линейки MuVo от компании Creative поступил в продажу на территории России. Внешне устройство похоже на знаменитые iPod от Apple — тот же стильный «глянцевый» корпус белого цвета оригинально разбавлен контрастной каймой дисплея. К счастью, прелести MuVo V200 не ограничиваются привлекательным дизайном — в плеер встроен качественный микрофон и радиоприемник, способный автоматически найти и запомнить до 32 каналов.

Устройство поддерживает воспроизведение музыкальных файлов в форматах MP3 и WMA, которые можно загрузить в MuVo V200 посредством интерфейса USB 2.0. Для этого пользователю предоставляется специальный набор программного обеспечения Creative MediaSource.

Безусловно, значимым плюсом новинки является большое время автономной работы — MuVo V200 способен проработать целых 15 часов на одной батарее класса AAA.

Музыкальная шкатулка от Creative поставляется в четырех вариантах — со 128 Мб, 256 Мб, 512 Мб и 1 Гб памяти и будет стоить \$120, \$147, \$199 и \$253 соответственно.



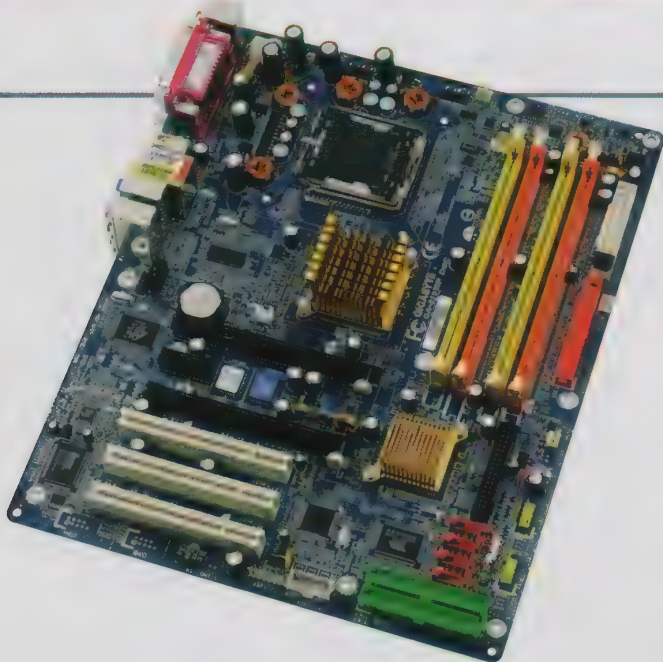
## Тонкий и стильный писатель от ASUS

Необычный пишущий DVD-привод представила компания ASUS. Новинка, получившая название SDRW-0804P-D, отличается, в первую очередь, чрезвычайно стильным внешним видом, а также не самыми скромными в своем классе техническими характеристиками.

Однако не будем забывать, что перед нами ни что иное, как внешний DVD-рекордер, оснащенный сразу двумя интерфейсами: USB2.0 и FireWire, позволяющими подключить его практически к любому современному настольному или портативному компьютеру. Подкупает и небольшая толщина устройства (всего 18.7 мм), а также вполне приемлемый вес — 350 г.

Среди форматов, которые может занести в свой актив SDRW-0804P-D, значится запись DVD±R, двухслойных DVD+R, а также DVD±RW и CD-R/RW дисков со скоростной формулой 8x, 2.4x, 4x и 24x соответственно. Чтение дисков DVD и CD осуществляется на скорости 8x и 24x. Точная розничная цена, к сожалению, на данный момент неизвестна.





## И невозможное возможно с платой от Gigabyte

Оценив успех, сопутствующий продукции на основе чипсета NVIDIA nForce4 SLI, компания Gigabyte решила опередить конкурентов, представив похожее решение для платформы Intel.

Сколь бы удивительным это не казалось, но в основе новой материнской платы GA-8I915P Dual Graphic лежит хорошо известный чипсет Intel 915P. Необычен же сей факт потому, что плата оснащена сразу двумя разъемами для видеокарт PCI Express x16, установка которых, по заверению Gigabyte, позволяет получить в среднем от 30 до 50% ускорения в 3D-графике по сравнению с системами, где установлен лишь один графический адаптер.

Мало того, что чипсет i915P официально не поддерживает такое число PCI Express x16 слотов, так среди его характеристик еще и нет совместимости с технологией SLI. Таким образом, остается лишь догадываться, как Gigabyte удалось реализовать возможность получения ускорения при использовании двух видеокарт.

## Дважды серебро для JetBalance: шаг до успеха

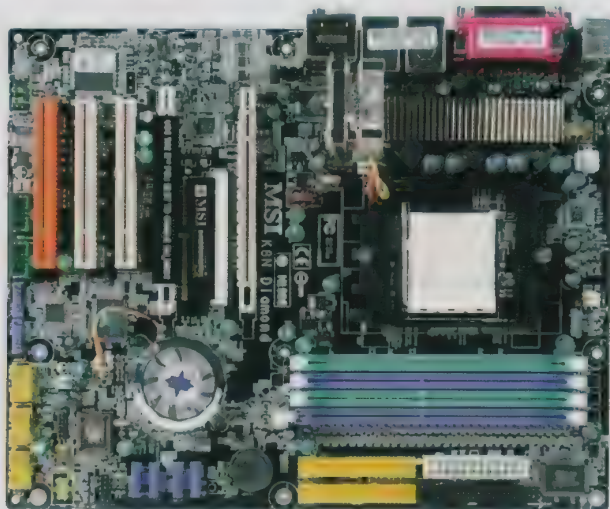


О весьма неплохих результатах участия в III российских соревнованиях по качеству звучания домашних мультимедийных аудиосистем «ММ-звук» объявила компания JetBalance. Ее система JB-341 заняла второе место по качеству звучания в классе бюджетной (до \$60) двухканальной акустики, уступив лидеру всего полтора балла.

Среди более дорогих двухканальных решений все то же «серебро» взял еще один продукт от JetBalance — JB-362, признанный лучшим с точки зрения технического дизайна.

И действительно, трудно поспорить с тем фактом, что эта относительно новая для российского рынка марка подкупает своим весьма впечатляющим внешним видом, который ни в какое сравнение не идет с разнообразными пластиковыми «пикалками».

## «Алмазный» nForce4 от MSI



Чипсет nForce4 продолжает свое победное шествие по планете. Воспользоваться же интересом публики к продукту на этот раз решила компания MSI с ее новой платой K8N Diamond для Socket 939 процессоров Athlon 64 (FX).

Помимо продвинутого варианта чипсета nForce4, подразумевающего возможность парной работы видеокарт GeForce 6 в режиме SLI, плата обладает интегрированным 8-канальным аудиорешением на базе Sound Blaster Live! с поддержкой формата Dolby Digital EX, вкупе с шестью разъемами для подключения Serial ATA II и двумя ATA-133 накопителями.

Приятно отметить, что пользователь K8N Diamond имеет возможность подключаться к сетям практически любого типа: к его услугам два Gigabit Ethernet порта, а также беспроводные интерфейсы — Wi-Fi (802.11g) и Bluetooth.



## Ноутбук ASUS W3N: Мобильная бизнес-сила

Компания ASUS представила новый ноутбук бизнес-класса, ориентированный на пользователей, часто отправляющихся в командировки. Внешний вид ASUS W3N не только не испортит, но и подчеркнет имидж делового человека элегантным и стильным дизайном, а его мощности хватит не только для комфортной работы, но и чтобы отдохнуть в любимом трехмерном шутере.

ASUS W3000 построен на основе платформы Intel Centrino, сердцем которой является процессор Intel Pentium M на ядре Dothan с частотой от 1.6 до 2.1 ГГц (в зависимости от конфигурации) и поддерживает возможность установки до 2 Гб DDR-памяти и жесткого диска емкостью до 80 Гб. Ноутбук оснащен широкоформатным TFT-дисплеем с диагональю 14" и мощной видеоподсистемой ATI Mobility Radeon 9700 с 64 Мб DDR-памяти. Новинка от ASUS также радует поддержкой всех популярных на сегодняшний день беспроводных стандартов — в ее арсенале имеются Bluetooth и WLAN-адаптеры, а также ИК-порт.

Среди фирменных «фишек» этой модели следует отметить технологию энергосбережения ASUS Power4 Gear+, позволяющую регулировать массу параметров устройства для продления времени автономной работы. Также интересна функция Audio DJ, позволяющая использовать ноутбук в качестве музыкального центра без загрузки операционной системы.

## WD Caviar охлаждает к пользователям

Компания Western Digital приняла решение вступить в борьбу за нормальный температурный режим и тишину в наших с вами домах. Не исключено, что именно это стало причиной обновления семейства винчестеров компании, известных под брендом Caviar.

Как сообщается, представители обновленной линейки обладают теперь пониженным тепловыделением, бесшумностью и, как следствие, большей надежностью. Для реализации всего этого были внесены изменения как в техническую, так и в программную сторону конструкции винчестеров, а также внедрены технологии WhisperDrive и Soft Seek.

В настоящее время линейка Caviar состоит из моделей объемом 40, 80, 120, 160, 200 и 250 Гб с величиной кэша 2 и 8 Мб. Кроме того, начато производство накопителей WD Caviar SE объемом 320 Гб.

## «Голубой Зуб» размером с монетку

Российская компания NEODRIVE выпустила привлекательный гаджет — адаптер беспроводной связи стандарта Bluetooth 1.2. Отличительной чертой новинки стал ее миниатюрный размер — по длине она чуть больше пятирублевой монеты, а в ширину не более полутора сантиметров! Устройство поддерживает передачу данных в пределах 100 м со скоростью до 1 Мбит/с. На данный момент цена NEODRIVE BT 1.2 неизвестна, но она вряд ли будет выше, чем у аналогичных устройств.

К слову, NEODRIVE также занимается производством всяческих необыкновенных гаджетов — например, USB-пепельницы с автоматической вытяжкой дыма, USB-аквариума и даже нагреватель чашек с кофе для са-ми-знаете-какого-интерфейса.





## Acer Aspire T350

### ! НА ЗАМЕТКУ

**Процессор:** Intel Pentium 4 go 3.4 ГГц **Системная плата:** ATI RS350  
**Память:** 512 Мб DDR400, 160-250 Гб SATA HDD **Видео:** интегрированный ATI SB300 **Мультимедиа:** встроенные AC'97-звук и ТВ-тюнер, внешние стереоколонки **Дисководы:** 6-in-1 кард-ридер, DVD-RW **Корпус:** ATX, 230 Вт, Mini Tower  
**Где купить:** [www.acer.ru](http://www.acer.ru)

**ЦЕНА**  
**\$1005**



## Epson Perfection 4990 Photo

### ! НА ЗАМЕТКУ

**Тип матрицы:** CCD **Разрешение:** 4800x9600 dpi **Оптическая плотность:** go 4.0 D  
**Глубина цвета:** 48 бит  
**Размер документа:** A4  
**Интерфейс подключения:** USB, FireWire  
**Размеры и вес:** 476x304x134 мм, 7 кг  
**Где купить:** [www.epson.ru](http://www.epson.ru)

**ЦЕНА**  
**\$550**



## Если нужен стильный ПК

Нужно ли говорить, что над этим компьютером трудился целый коллектив профессионалов компании Acer? Дизайн системного блока поражает своей серебристо-черной расцветкой. С лицевой стороны Aspire T350 находятся три дисководы — простой флоппи, оптический DVD-привод и мультимедийный картридер. Не забыт и арсенал коммуникационных возможностей — на задней панели системного блока обнаружилось шесть USB 2.0, сетевой и модемный разъемы, пара из линейного и последовательного портов, а также стандартный набор всяческих входов/выходов. Помимо всего прочего, здесь помещился разъем встроенного ТВ-тюнера.

В зависимости от конкретной конфигурации системы в недрах Aspire T350 находится одна из вариаций Intel Pentium 4 с частотой до 3,4 ГГц. Мощный процессор работает под управлением детища компании ATI — системной платы RS350, возможностей которой хватает для работы с 400-мегагерцовой памятью DDR, встроенным графическим адаптером ATI SB300, а также интегрированными звуком и сетевым контроллером. В качестве дискового накопителя используется SATA-винчестер емкостью от 160 до 250 Гб. Важно заметить, что материнская плата оснащена одним AGP и тремя PCI слотами расширения. А значит, пользователь всегда вправе установить мощную видеокарточку и качественную звуковую подсистему. Отдельной строкой следует упомянуть оптическую мышь, беспроводную клавиатуру, да внешние стереоколонки.

## Домашняя фотомастерская

Профессиональное цифровое устройство — очень хитрый и редкий зверь. Обладая невиданными и зачастую эксклюзивными возможностями, он стремится затеряться в непроглядных джунглях компьютерных магазинов. Что тут скажешь — не каждый покупатель готов приобрести громоздкий, баснословно дорогой и чрезвычайно функциональный сканер для своих бытовых нужд. Однако отойдем от сложившихся стереотипов и обратим свой взор в сторону новинки от компании Epson.

Полупрофессиональный планшетный сканер Epson Perfection 4990 Photo рассчитан на продвинутых фотолюбителей. Изюминкой данной модели стала улучшенная технология быстрого сканирования как негативов, так и уже отпечатанных снимков. Впечатляющее качество изображения достигается за счет высокой разрешающей способности 4800x9600 dpi и максимальной оптической плотности в 4.0 D. Отметим и наличие встроенного слайд-модуля для работы с большими объемами пленки разнообразных форматов. Не меньшего внимания заслуживает и аппаратно-программная технология Digital ICE, которая чудеснейшим образом устраняет мелкие следы царапин и пыли.

В комплект поставки Epson Perfection 4990 Photo входит набор профессионального ПО — Adobe Photoshop Elements 2.0 и Silverfast SE.



## Подарок на все случаи жизни

Полет дизайнерской мысли и предел человеческой фантазии воистину безграничны. И подоспевший аккурат к рождественским праздникам миниатюрный MPIO FL300 — наглядный тому пример. Размеры этой модели сравнимы с обыкновеннейшим спичечным коробком, а небывалый вес в 28 грамм заставляет задуматься о функциональности новоиспеченного плеера. Между тем, дизайн новинки отбивает какое-либо желание разбираться в технических характеристиках MPIO FL300. Посреди стильного хромированного корпуса расположен эффектный ЖК-дисплей; по его контуру — всевозможные органы управления проигрывателем. На верхнем торце устройства находятся кнопка сброса Reset, 3.5" джек-разъем, а также незаметное отверстие с микрофоном. Удивили и штатные наушники: помимо объединения с ремешком для шеи они обладают изумительным качеством звучания. MPIO FL300 умеет работать в режиме обыкновенного flash-диска. Благо, в продаже встречаются 256 Мб и даже гигабайтные модификации проигрывателя. Подмочить репутацию плеера может лишь устаревший соединительный интерфейс стандарта USB 1.1. Согласитесь, с такими-то скоростями заливка гигабайта музыкальных композиций непременно выдаст в вас знатока русского аргю. Между тем, изюминка модели не в первоклассной начинке или же невиданной функциональности. Суть MPIO FL300 заключается в его внешности и оригинальности дизайнерских решений — в первую очередь он должен понравиться девушкам! А уж потом мужчинам, которые и будут его покупать. В подарок.

## MPIO FL300



**ЦЕНА**

**\$110/\$150/\$240**

### ! НА ЗАМЕТКУ

**Емкость встроенного накопителя:** 128 Мб, 256 Мб, 1 Гб

**Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, ASF, WAV

**Дополнительные возможности:** гуктофон

**Размеры и вес:** 30x50x13 мм, 28 г

**Где купить:** [www.porta.ru](http://www.porta.ru)

## Больше, чем плеер

Буквально на днях компания MSI сообщила о выпуске нового портативного MP3-плеера Mega Player 522. На момент написания данного материала известно, что устройство поступит в продажу в модификациях с 128 Мб, 256 Мб, 512 Мб и 1 Гб флэш-памяти. Функциональность каждой из них на высоте! Тут вам и поддержка воспроизведения музыкальных композиций в форматах MP3, WAV и WMA, встроенный FM-тюнер, возможность записи радиопрограмм, и даже встроенный модуль беспроводной связи Bluetooth! О таких мелочах как запись при помощи диктофона и говорить не приходится. Для подключения устройства к компьютеру используется высокоскоростной интерфейс USB 2.0. Кроме того, плеер оснащен SD/MMC-слотом расширения встроенной памяти, в связи с чем обладает всеми возможностями полноценного картвода. Само собой, сменные флэш-карты можно использовать и для хранения несметного количества музыки. Вся информация о проигрываемой композиции вкупе с содержимым ID3-тегов отображаются на маленьком дисплее. Последний, кстати, выполнен на базе OLED-технологий и отличается повышенной яркостью, контрастностью и незначительным энергопотреблением. По заверениям производителя, Mega Player 522 способен проработать в режиме непрерывного воспроизведения до 18 часов! В комплект поставки входят сменные лицевые панели, наушники, диск с программным обеспечением и руководство пользователя на русском языке.

## MSI MEGA PLAYER 522



**ЦЕНА**

**\$145/\$160**

### ! НА ЗАМЕТКУ

**Емкость встроенного накопителя:** 256 Мб, 512 Мб

**Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, WAV

**Дополнительные возможности:** гуктофон, FM-приемник, Bluetooth-модуль, слот расширения памяти SD/MMC

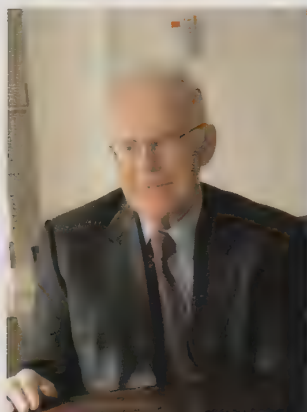
**Размеры и вес:** 55x89,8 x15,2 мм, 65 г

**Где купить:** [www.porta.ru](http://www.porta.ru)



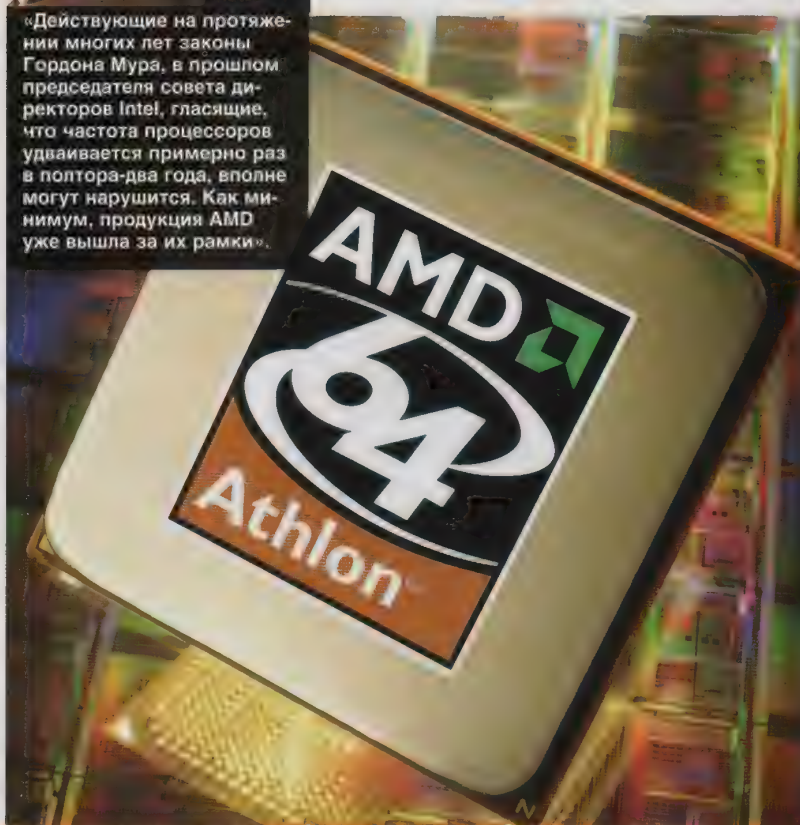


# Обман или шаг навстречу?



«Действующие на протяжении многих лет законы Гордона Мура, в прошлом председателя совета директоров Intel, гласящие, что частота процессоров удваивается примерно раз в полтора-два года, вполне могут нарушиться. Как минимум, продукция AMD уже вышла за их рамки».

Если переводить все знания, накопленные людьми, в умные книжки, то стопка томов по продаже товаров будет раз эдак в 100 выше математических выкладок, философских размышлений и классификации животного мира. Если в точных науках еще действуют какие-то правила, то торговля — свободное для экспериментов поле. Сколько людей — столько и способов получить от своей деятельности максимум прибыли. Более-менее эти технологии схожи в определенных отраслях. Например, в компьютерной.



«Рейтинг сегодняшних Athlon 64 измеряется по результатам десятков популярных тестовых программ».

Придя сегодня в магазин за новым процессором, покупатель не видит привычных обозначений в мегагерцах и гигагерцах. Его встречают обозначения вроде 325 или 540 у чипов компании Intel, или 3400+ у AMD. Обман честного народа, или столь разные у изделий этих фирм технические характеристики? Нет, это так называемый PR-рейтинг.

Прием был введен компанией AMD несколько лет назад. Когда ее флагман — процессор Athlon — дорос до частоты 1.4 ГГц, основной конкурент — Pentium 4 — разменял второй гигагерц. Покупатель, просматривая прайс-лист, видел два процессора по почти одинаковой цене, только один был быстрее на 500-600 МГц (а для того времени это было огромное превосходство!). Естественно, выбор чаще падал на продукцию Intel. На самом деле, тогдашние даже менее мощные Athlon'ы в некоторых тестах со свистом обходили топовые модели Pentium 4. Но не вешать же в каждом магазине табличку, что, дескать, дорогие покупатели, наш мегагерц — круче чем оный у многоуважаемой Intel. Было принято решение о переходе на рейтинговую систему обозначения. Поначалу он рассчитывался весьма оригинальным способом:  $3x(\text{Реальная Частота}) / 2 = 500$ . Через некоторое время циферка 500 была заменена на 600, и многие гадали, как так получилось — вроде бы два одинаковых процессора, но с разным рейтингом. В адрес AMD звучали обвинения, что формула ее вообще высосана из пальца и является собой не мифический рейтинг, а «соответствующую» по производительности конкретному процессору аналога Intel. Споры продолжались долго, в результате рейтинг современных Athlon'ов рассчитывается по данным многочисленных тестов, среди которых — профессиональные бенчмарки, популярный 3DMark и несколько игрушек. Однако с любой системой рейтинга Athlon'ы частенько давали прикурить своему традиционному сопернику. То есть, система работала и действительно давала покупателям более адекватные сведения о процессорах, нежели частота. В то время долго муссировался лозунг «Мегагерцы — не главное!», который, разумеется, адресовали AMD. Но как Intel ни протестовала (а были и судебные иски с ее стороны!), через пару-тройку лет она сама была вынуждена с этим согласиться.

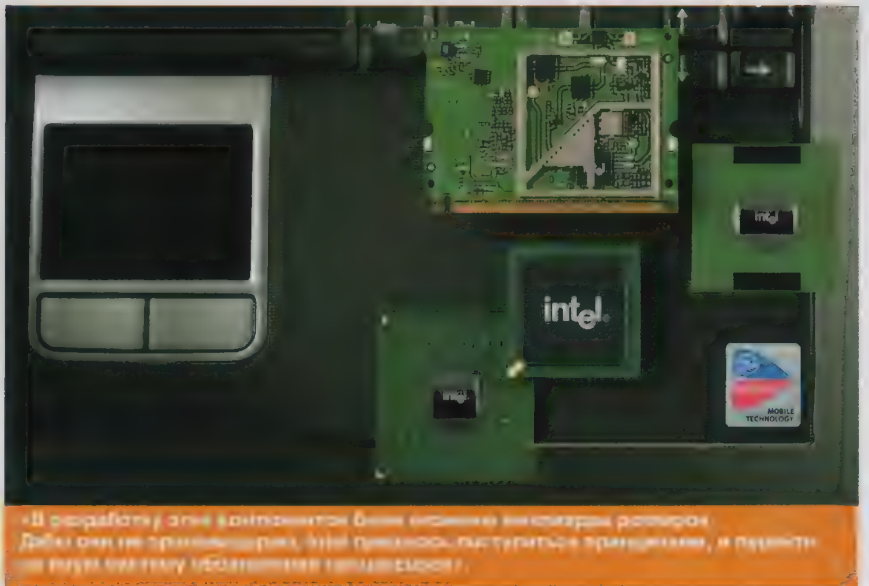
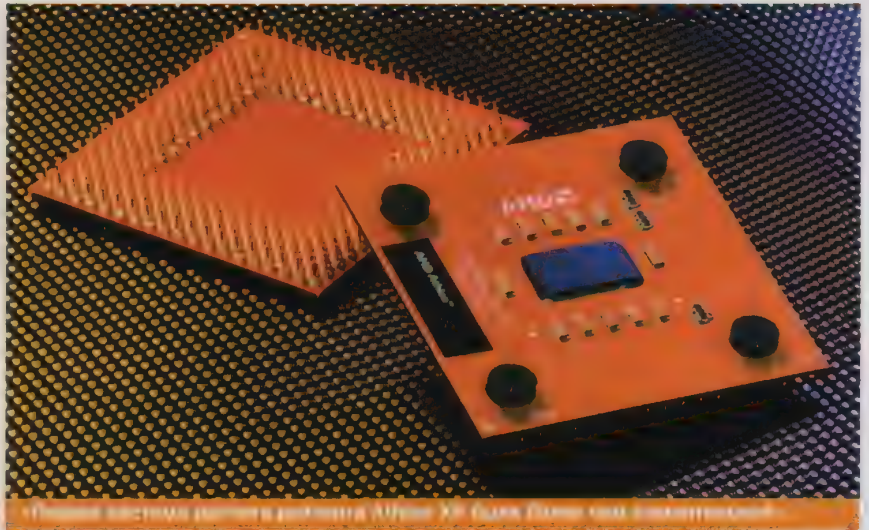
Использование в новейшем чипе Pentium 4 длинного 20-стадийного конвейера позволило Intel с огромным энтузиазмом наращивать его тактовую частоту. 1.4 ГГц, 1.8 ГГц, первый процессор, перешедший рубеж в 2.0 ГГц... Рекорды сыпались один за другим, в то время как AMD упорно боролась за каждый мегагерц, чем, правда, продолжает заниматься и до сих пор. Борьба шла с переменным успехом: стоило Athlon'am подрасти на лишние 100 МГц и завоевать почетное звание «Самый производительный чип для настольных систем», как с лязгом и грохотом со ступеней Intel скатывался очередной монстр, превосходящий своего предшественника разом мегагерц на 500. Одновременно с этой, несомненно, эпохальной дуэлью, Intel занималась выведением на рынок мобильной платформы Intel Centrino и нового про-



цессора Pentium M. Его архитектура кардинально отличалась от строения Pentium 4 и была по сути ближе даже к разработкам AMD, нежели своей компании-прародителя. В ее рекламу было вложено несколько сот миллионов долларов, что дало свои плоды: в предельно короткие сроки новинка буквально штурмом взяла рынки субноутбуков, портативных моделей, планшетников и начала точить зуб на широкоформатники и DTR-системы, на которых в то время царствовал Pentium 4. Самые мощные версии Pentium M с частотами 1.7-1.8 ГГц тогда соответствовали лишь младшим и устаревшим Pentium 4. По производительности же были близки к топовым «четверкам». Запутанный покупатель, придя в магазин, возмущался, если продавец предлагал 1.8 ГГц модель за \$2500, когда всего за \$1500 он мог взять 2.8 ГГц Pentium 4. Рынок Centrino-систем, в раскрутку которого было вложено столько зеленых рублей, весьма терял в прибыли.

Вторым поводом, заставившим изменить мнение Intel по поводу непослушных мегагерц, послужило фактически зашедшее в тупик развитие основной линейки Pentium 4. Сверхсовременный технический процесс 0.09 мкм, на который, хоть и с некоторыми трудностями, но все же перешла Intel, как будто отбилась от рук: увеличение частоты на, казалось бы, ничтожные 100-200 МГц давалось с таким трудом, что итоговая цена не радовала ни саму Intel, ни потенциальных покупателей. Более того, с трудом добытая сотня мегагерц не давала такого преимущества, как раньше. Стало очевидно, что для достижения большей производительности необходимо переходить на принципиально новые технологии, и единственно верным решением в данном случае был переход на пресловутую рейтинговую систему. Поступили маркетологи Intel просто: весь модельный ряд был поделен на серии: 3-я, 5-ая и 7-ая. Можно сказать, по аналогии с небезызвестным немецким автоконцерном. К «трешкам» отнесли бюджетные Celeron, «пятеркой» наделили Pentium 4, ну а к люксовой «семерке» приписали, несомненно, удачные Pentium M. Теперь тот же Pentium 4 3.2 ГГц выглядит как Pentium 4 540. Знатоки автомобильного мира, знающие, что последние две цифры в аналогичной идентификации BMW означают объем двигателя, и здесь ищут каких-то показателей. Искать придется долго: в новой системе маркировки специалисты Intel учитывают не только частоту чипа, но и другие его технические параметры, влияющие на производительность: частоту системной шины, размер кэша, технический процесс и прочее.

Обманули ли нас, честных покупателей? Вовсе нет. Как Intel, так и AMD избрали хоть и совершенно разные, но абсолютно корректные системы отображения реальной производительности процессора. Может быть, сравнить чипы одной фирмы с продукцией ее конкурента неопытному пользователю трудновато, но, как минимум, он отдаст деньги именно за ту модель, которая наиболее полно отвечает его требованиям. Пожелаем обоим компаниям, чтобы их системы проработали еще долгие годы и всегда адекватно оценивали мощность процессора.





# Самые из самых


## Сводный тест самых мощных видеокарт

Сегодня можно приобрести видеокарту как за \$20, так и за \$720. Если раньше у каждого производителя было 3-5 моделей, включая представителей предыдущего семейства, то сейчас это число приближается к полусотне. Сориентироваться сложно даже специалистам. Мы попробуем помочь вам сделать правильный выбор. Протестировать сразу все модели разных ценовых диапазонов в журнальном формате невозможно в принципе, поэтому начнем с самого верха — с дорогих и производительных решений.



О том, что управляют рынком сейчас только две компании — ATI и NVIDIA — знают все. Обе имеют в запасе как просто дорогой и мощный графический адаптер, так и «самую-самую» видеокарту, за стоимость которой можно либо приобрести подержанный автомобиль, либо получить еще несколько драгоценных FPS в любимом шутере. Всего несколько кадров в секунду? Да, закон Паретто действует во всю силу: за \$200-300 можно увеличить производительность процентов на 80, но вот следующие 20% обойдутся примерно в такую же сумму. Впрочем, как обычно, все покажут тесты, которыми мы сейчас и займемся. Здесь следует дать небольшой комментарий. Две топовые видеоплаты — ATI Radeon

X850XT PE и GeForce 6800 Ultra PCX — предназначены для установки в разъем PCI-Express, и их AGP-версий на данный момент не существует в принципе. А вот мейнстрим модели Radeon X800 Pro и GeForce 6800 в продаже чаще всего встречаются именно в AGP-версиях, поэтому для проведения теста мы использовали две материнские платы: заслуженную ASUSTeK A8V Deluxe на основе чипсета VIA K8T800 Pro, оснащенную портом AGP 8X, и новинку от все той же компании ASUSTeK — A8N-SLI Deluxe, на борту которой имеется уже два разъема PCI-Express. Кстати, в ближайших номерах мы познакомим вас с развернутым тестированием системы на основе двух видеоплат, работающих в режиме SLI.

 Исследование проводилось на компьютере следующей конфигурации:

- корпус ASUSTeK с блоком питания 460Вт
- материнские платы: AMD Socket 939 AGP: ASUSTeK A8V Deluxe
- AMD Socket 939 PCI-E: ASUSTeK A8N-SLI Deluxe
- процессор: AMD Athlon 64 4000+ Socket 939
- оперативная память: Hynix 1024 M6 (2x512) DDR 400 МГц PC3200
- жесткий диск: Western Digital 360 GD RAPTOR 36 Гб
- операционная система Windows 2000 SP4 English





## ATI Radeon X850 XT PE

На самом деле, чипсет с длинным и эффектным названием Radeon X850 XT PE ничего кардинально нового из себя не представляет: канадская компания лишь оптимизировала процесс производства, что позволило ощутимо повысить процент выхода годных чипов. В свою очередь, благодаря тому, что обновленное ядро стало более лояльно относиться к высоким частотам, ATI подняла его частоту с 525 до 540 МГц. Немного ускорилась и память: с 1150 МГц до 1180 МГц. Все сравнения приведены с топовой моделью предыдущего поколения — Radeon X800 XT PE. Тестировать ее смысла не было: чуть большие частоты добавят лишь 3-5% производительности. Причем мощные X800 в скором времени начнут постепенно исчезать из продажи: производителям гораздо выгоднее как можно быстрее наладить поставки более мощных и менее дорогих (за счет большего количества выхода годных чипов) плат, нежели выискивать по скла-

дам остатки устаревающей модели.

На сегодняшний день именно Radeon X850 XT PE (Platinum Edition) является самой производительной видеокартой из стана ATI и именно ее мы выбрали для нашего обзора. В качестве «младшего брата» мы все же выбрали «старичка» Radeon X800 Pro, так как платы на основе нового чипа еще довольно сложно встретить в продаже, а все семейство X800 дружно лежит на полках даже мелких магазинчиков. Поэтому, надеемся, данное исследование поможет читателям, думающим — приобрести ли им сейчас хорошую карту, либо подождать и взять еще более производительную модель.

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Название модели	ATI Radeon X850 XT Platinum Edition
Чип	R430
Техпроцесс	0,13 мкм
Количество транзисторов	160 млн
Частота процессора	520 МГц
Объем памяти и ее тип	256 Мб GDDR-3
Частота памяти	1000 МГц
Шина данных	256 бит
Интерфейс	PCI-Express
Цена	\$650

Плюсы	Минусы
Высочайшая производительность Неплохой разгонный потенциал	Высокая цена Необходимость ПК соответствующего уровня

## ATI Radeon X800 Pro

Ровесником вышеупомянутой GeForce 6800 Ultra является как раз ATI Radeon X800 Pro. На момент своего выхода он был одним из самых мощных и доступных в продаже графических адаптеров, но со временем с пьедестала почета его вытеснила сама же компания-производитель — ATI Technologies, выпустив более мощные версии. Его стоимость все еще довольно велика, чтобы причислить плату к среднему классу, но и в hi-end сегменте правят уже совсем другие модели. Доставшаяся X800 Pro участь вовсе не так ужасна: плата обладает отличным соотношением цена/производительность, и обратить на нее взгляд непременно должны те, кто хотят получить достаточное количество FPS в любой современной трехмерной игре, но не желают платить вдвое больше за не столь значительный прирост в скорости. Radeon X800 Pro незнаком с шейдерами версии 3.0, он не знает многих других современных технологий, но так ли это существенно, если даже игры завтрашнего дня не собираются активно использовать все эти цветас-

тые эффекты? Другим, весьма немаловажным плюсом X800 Pro является его широкая доступность в розничной продаже. Даже в крохотной компьютерной лавочке можно встретить сразу несколько наименований подобных плат, среди которых будут как продвинутые решения для оверклокеров, оснащенные огромным теплоотводным каналом, так и скромные OEM-варианты, стоящие на добрую сотню долларов дешевле.

Технические характеристики:	
Параметр	Значение
Название модели	ATI Radeon X800 Pro
Чип	R420
Техпроцесс	0,13 мкм
Количество транзисторов	160 млн
Частота процессора	475 МГц
Объем памяти и ее тип	256 Мб GDDR-3
Частота памяти	900 МГц
Шина данных	256 бит
Интерфейс	AGP 8X
Цена	\$440



Плюсы	Минусы
Отличное соотношение цена/качество Широкая доступность в продаже	Существенно проигрывает в цене своему конкуренту — GeForce 6800



## NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX

NVIDIA GeForce 6800 Ultra — старожил по сравнению со своим конкурентом от ATI. Плата была анонсирована почти год назад, но является на сегодняшний день одним из самых производительных решений. А если говорить о GeForce 6800 Ultra SLI, то есть режим, в котором две такие карточки работают совместно, то это уже однозначно самая мощная конфигурация. Мы использовали PCX-версию платы, хотя зачастую продается и AGP-вариант. Так как подобные графические адаптеры обычно покупают совместно с мощным компьютером на современной платформе, мы сочли логичным провести исследование именно PCI-Express версии.

Стоит также отметить, что встретить GeForce 6800 Ultra на полках магазина весьма и весьма трудно. Во всяком случае, даже не во всех крупных столичных магазинах она всегда была в наличии.

Технические характеристики	
Параметр	Значение
Название модели	NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX
Чип	NV40
Техпроцесс	90 нм
Кол-во транзисторов	110 млн
Частота процессора	400 МГц
Видео-память	256 МБ GDDR3
Частота памяти	1100 МГц
Шина данных	PCI-Express
Интерфейс	PCI-Express
Цена	\$710

Плюсы	Минусы
Возможность установки двух видеокарт одновременно Высочайшая производительность	Трудно встретить в широкой продаже



## NVIDIA GeForce 6800

NVIDIA GeForce 6800 — самая доступная в сегодняшнем обзоре видеоплата. Но даже за свои \$310 вы получите весьма и весьма производительное решение, которое, как видно по результатам тестов, не столь ощутимо отстает от своего более дорогого конкурента — Radeon X800 Pro.

По своим техническим характеристикам модель также является самой скромной: старенькая DDR1 память в количестве 128 Мб, чип, работающий всего лишь на 325 МГц... Можно встретить OEM-версию GeForce 6800, которая вовсе лишена всяких полезных и приятных примочек, яркой коробки и кучи дисков, но зато обойдется на \$30-40 дешевле.

Со своим основным конкурентом — ATI Radeon X800 Pro — у 6800-ой отношения непростые. Сразу после их анонсов, которые случились практически в один и тот же месяц, X800 Pro появился в продаже во многих магазинах, правда, по весьма впечатляющей цене. GeForce 6800 предлагался немногим дешевле, но найти его можно было разве что в офисе

NVIDIA. Конечно, учитывая ощутимую разницу в цене, интересно посмотреть на их реальную производительность.

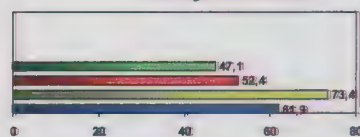
Параметр	Значение
Название модели	NVIDIA GeForce 6800
Чип	NV40
Техпроцесс	90 нм
Кол-во транзисторов	110 млн
Частота процессора	325 МГц
Видео-память	128 МБ
Частота памяти	400 МГц
Шина данных	PCI-Express
Интерфейс	PCI-Express
Цена	\$310

Плюсы	Минусы
Неплохая производительность по очень привлекательной цене	Существенных недостатков не имеет





Far Cry 1600x1200x32



ATI Radeon X850 XT PE NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX  
ATI Radeon X800 Pro NVIDIA GeForce 6800

Serious Sam: The Second Encounter 1600x1200



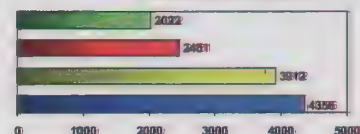
ATI Radeon X850 XT PE NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX  
ATI Radeon X800 Pro NVIDIA GeForce 6800

Doom 3 1600x1200 High



ATI Radeon X850 XT PE NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX  
ATI Radeon X800 Pro NVIDIA GeForce 6800

3DMark 2005 1600x1200



ATI Radeon X850 XT PE NVIDIA GeForce 6800 Ultra PCX  
ATI Radeon X800 Pro NVIDIA GeForce 6800



#### Почему?

Если обратить внимание на прайс-листы, то становится совершенно непонятным, почему, скажем, ATI Radeon X800 XT PE стоит дороже Radeon X800 Pro долларов этак на 250. Казалось бы, тот же самый чипсет, разве что частота процессора и памяти у топовой модели несколько выше. На самом деле, часто так и бывает, что самая-самая дорогая плата даже по скорости выше своего слегка «урезанного» собрата всего лишь на 5-10%, а стоит чуть ли не в два раза дороже. Дело в том, что для работы на больших частотах необходимы более качественные чипы, процент выхода из производства которых весьма мал, чем и обуславливается их высокая цена. Например, из всех выпущенных за день графических процессоров 80% согласны работать на 500 МГц, 30% — не против 550 МГц и лишь 5% не сгорят на 600 МГц. Соответственно, компания задешево эти 5% не отдаст, хотя в итоге даже 50-100 МГц серьезного прироста производительности не дают.

## Выводы:

К сожалению, формат нашей статьи не позволяет вывести таблиц этак 20 с тестами, а те, что мы опубликовали, не могут однозначно и категорично говорить о производительности той или иной платы. Однако сохраняющаяся тенденция к лидерству GeForce 6800 Ultra PCX вполне дает повод вручить ей «Наш Выбор» как действительно самой производительной плате в обзоре. Пусть она не обладает идеальным соотношением цена/FPS, но целью тестирования было выделить самое мощное на сегодняшний день решение. Впрочем, заметим и следующий не-

маловажный факт: субъективно, изображение, выводимое на экран ATI Radeon X850XT PE, было лучше, эффекты ярче, смотрелось все несколько реалистичнее. Впрочем, это отнюдь не значит, что картинка, демонстрируемая GeForce 6800 Ultra, была плохой или обладала артефактами. Куда неоднозначнее обстоит ситуация во втором эшелоне: GeForce 6800, которая почти в полтора раза дешевле Radeon X800 Pro, проигрывала ему во всех тестах не более 15-20%, а в DOOM 3 и вовсе привезла своему конкуренту добрый десяток FPS! С качеством ситуация

повторялась: «на глазок» палитра X800 Pro значительно сочнее, чем у GeForce 6800. Подвести итоги не так-то просто. Да, GeForce 6800 Ultra на данный момент — самое мощное решение, но и Radeon X850XT PE только появился, а значит можно ожидать новых ревизий и драйверов. Помогут ли они ему победить своего соперника? Сейчас это никому неизвестно, но если вы потратите \$700 на GeForce 6800 Ultra, производительностью она вас не обидит. Разумеется, при наличии соответствующего компьютера, ведь не видеокартой единой...



# Panasonic Viera TX-42PA30R

Смотри!



## ! НА ЗАМЕТКУ

**Диагональ:** 42"  
**Контрастность:** 4000:1  
**Яркость:** 850 кд/м<sup>2</sup>  
**Разрешение:** 852x480  
 99x757x1140 мм  
 41 кг

**П**о самым скромным подсчетам, потенциала плазменных и жидкокристаллических панелей хватит на ближайшие 10-15 лет развития. Именно поэтому ведущие производители сконцентрировали свое внимание на упомянутых технологиях. На сегодняшний день телевизоры доросли до того уровня, который позволяет зрителю наслаждаться качеством DVD, играть в современные видеоигры, а также организовать работу с домашним компьютером. Как бы там ни было, а функциональные возможности линейного ряда Panasonic Viera действительно велики! Еще древним было известно, что глаз восприни-

мает ограниченное количество цветов и оттенков. Именно поэтому инженеры компании-производителя постарались добиться эффективной передачи упомянутого диапазона. Выяснилось, что человек наиболее восприимчив к черному цвету и как следствие — контрастности изображения. В этом плане Panasonic Viera способен поразить даже самого искушенного зрителя. Плоскопанельная матрица телевизора использует инновационную систему с улучшенной градацией цвета и большей глубиной черного, которая придает изображению небывалую реалистичность. Помимо стандартных возможностей просмотра телепрограмм,

улучшенных параметров воспроизведения видео, а также огромнейшего числа различных интерфейсов, данная модель оборудована кардочитателем и слотом для PCMCIA-карточек расширения. Отныне счастливый владелец Panasonic Viera сможет просматривать целые альбомы цифровых фотоснимков, воспроизводить музыкальные композиции и видео при помощи одной лишь карточки памяти стандарта SD. Важно сказать, что модельный ряд Viera включает в себя тройку жидкокристаллических панелей с диагональю 32", 26", 20", а также плазменные широкоэкранные телевизоры размером 50", 42" и 37". ■

## XS ВЕРДИКТ

Panasonic Viera завоевал звание самого стильного телевизора 2005 года и получил почетную награду «iF product design award 2005» не зря!

Эта плазменная панель выполнена по последнему слову техники, а следовательно понравится широкому кругу покупателей — от заядлых игроков до требовательных кинолюбителей.

ОЦЕНКА:





# Lite-On SOHW-1653S

Лучший из лучших

## ! НА ЗАМЕТКУ

Чтение: 48x CD и 16x DVD

Запись: 24x CD-RW, 48x CD-R, 4x DVD-RW/+RW,

16x DVD+R, 8x DVD-R, 4x DVD+R9 DL

Объем буфера: 2 Мб

145x170x41.3 мм

0.9 кг



Эволюция пишущих DVD-приводов просто неудержима — буквально вчера общественность узнала о возможности записи болванок на четырехкратной скорости, а сегодня прилавки компьютерных магазинов завалены 16-скоростными девайсами.

Что и говорить, несчастные покупатели теряются в дебрях стандартов и цифр. Более того, аналогичная ситуация творится и в рядах производителей. В своем большинстве все они разделились на два лагеря. Одни выжидают, пока общественность разберется с новыми технологиями, и лишь затем выпускают качественный и сбалансированный продукт. Другие же предпочитают следовать последним веяниям времени, а потому обновляют модельные ряды оптических приводов с завидной регулярностью. Данное тестирование целиком и полностью посвящено SOHW-

1653S, детищу небезызвестной компании Lite-On, выпускающей широчайший спектр пишущих DVD. В большинстве случаев SOHW-1653S поставляется в красочной Retail-упаковке. Помимо самого устройства в комплект поставки входят два диска с программным обеспечением, пара чистых DVD, аналоговый аудиокабель, а также набор крепежных винтов. Размеры привода несколько отличаются от аналогичных моделей других производителей. Как оказалось, подопытный имеет куда меньшую длину корпуса. На передней панели разместились индикатор чтения и записи, несоизмеримо малое отверстие для аварийного извлечения компакт-диска, кнопка выброса носителя, регулятор громкости и стандартный 3,5 мм разъем для наушников.

Функциональность данной модели действительно велика. Начнем с перечисления фирменных техноло-

гий компании Lite-On. Прежде всего, стоит упомянуть о защите от опустошения буфера и мониторинге качества записи SMART-BURN. Нелишним будет заметить возможность автоматического изменения скорости вращения диска SMART-X, а также стабилизирующую конструкцию привода VAS (англ. Vibration Absorber System). В общей сложности устройство поддерживает порядка 9 стандартов записи, исключением стал лишь пресловутый DVD-RAM. Установка SOHW-1653S на тестовый стенд и последующая инсталляция

программного обеспечения не вызвали особых проблем. Изнурительное тестирование путем записи нескольких болванок подряд показало впечатляющие результаты. При работе с DVD-носителями наблюдался минимальный уровень ошибок. Запись же CD-RW выявила некоторые проблемы с данным типом дисков. Но для чего пользователям пишущий DVD? Ответ прост: дабы увеличить размер записываемых компакт-дискет и как следствие — отказаться от устаревшего CD-RW. Полагаем, ассоциации понятны. ■

## XS ВЕРДИКТ

Уже в который раз компания Lite-On выпускает превосходный продукт. Тут вам и поддержка максимально возможных скоростей записи, и качественное программное обеспечение, и скоп фирменных технологий. Нужно ли домашнему пользователю нечто большее?

ОЦЕНКА:





# Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback

Крепче за баранку

**! НА ЗАМЕТКУ**

**Платформа:** PC, PS2

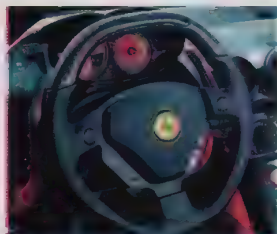
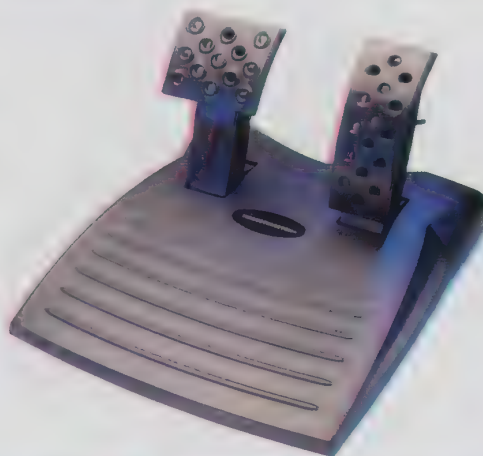
**Число функциональных кнопок:** 9

**D-PAD:** 8-позиционный переключатель видов

**Подрулевые рычаги:** акселератор и тормоз + 2 по выбору пользователя

**Угол поворота:** 240 градусов

**Число степеней свободы:** 2 (раздельный и совмещенный режимы)



**F**errari Enzo — чудовищно мощный, невероятно стильный и поистине дорогой автомобиль. Дополнительно известно, что с конвейера сошло — очевидно, прямоком в частные коллекции — всего 399 экземпляров. Ярко-красный болид обладает 6-литровым 660-сильным движком. В этой машине все и вся завязано на электронике. Салон Enzo оборудован по последнему слову техники и позволяет своему владельцу забыть о проблемах большого города. Очутиться за рулем такого авто практически нереально! Между тем, завладеть частичкой несбыточной мечты можно, обратив взор в сторону высококлассных игровых манипуляторов Thrustmaster. Как правило, комплекты рулевого управления приобретают с мыслью, что играть в NFS на клавиатуре — форменное извращение. Конечно, ощущать в руках настоящий руль куда как интересней. Аналогично и с Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback, который, помимо всех вышеперечисленных достоинств, выполнен по образу и подобию штурвала легендарного алого болида.

Дизайн рулевого колеса — пусть и игрового — на высоте. Поверхность выполнена целиком из пластмассы. По бокам «баранки» находятся аккуратные прорезиненные утолщения, в центре — желто-черная символика Ferrari. На столе манипулятор фиксируется посредством металлического винта и небольшого крепления с полиуретановой присоской. Благодаря этому решению, руль закрепляется на столе практически намертво. На лицевой стороне штурвала расположено восемь программируемых кнопок. Сзади, под рулем, находится четыре рычажка, два из которых можно переназначить по своему усмотрению. В идеале их следует задействовать под ручную коробку передач. Оставшаяся пара поместилась несколько ниже: они-то и отвечают за тормоз с акселератором. Блок педалей выполнен из пластмассы, но, несмотря ни на что, он крепко держится практически на любой поверхности пола. Поведение руля вызвало массу положительных эмоций. Отметим присутствие эффекта обратной отдачи, благодаря которому ощущаются малейшие неровности асфальта. Чем круче поворот и

выше скорость, тем сложнее поворачивать — центробежная сила дает о себе знать. К сожалению, в недрах драйверов обнаружилась досадная недоработка — руль иногда «забывает» все свои настройки. Решается это недоразумение простой калибровкой девайса в панели управления Windows. Возможно, разработчикам стоило позаботиться о фирменной утилите для калибровки устройства. Как-никак, а на прилагаемом компакт-диске ничего, кроме драйвера, руководства пользователя да специального приложения для проверки эффекта обратной отдачи не обнаружилось. ■

## **XS** ВЕРДИКТ

Великолепный дизайн дополняется высокой функциональностью и превосходным ощущением сцепления с дорогой. Огорчает лишь досадная проблема с калибровкой устройства.

**ОЦЕНКА:**





# Philips SA238

С музыкой по жизни

\$155



**М**иниатюрный MP3-плеер в наши дни — вещь довольно обыкновенная, а в ряде случаев — незаменимая! На сегодняшний день в свободной продаже имеется несметное количество всяческих проигрывателей. Всех моделей ультратонких CD-MP3 да крохотных flash и не перечислить. Можно лишь сказать, что в своем большинстве дисковые проигрыватели обладают куда меньшей стоимостью в сравнении с их полупроводниковыми собратьями. Последние предлагают компактность, продолжительную работу от батарей, удобную загрузку музыкальных композиций через USB, а также много всяческих нужностей — транспортировка пользовательских данных, FM-радиоприемник, красочный TFT-дисплей.

Очевидно, что анонс мультимедийной новинки от компании

Philips вызвал у нас неподдельный интерес. Быть может, инженерам из страны восходящих тюльпанов в очередной раз удалось разработать какую-нибудь инновационную модель? Похоже на то.

Помимо оригинального дизайна, новинка с броским названием Rush SA238 предлагает своему владельцу повышенную защиту от разнообразных царапин и катастрофических падений на землю. Если быть точным — корпус изготовлен из легкого и невероятно прочного магния. Проверять это утверждение нам не хватило ни смелости, ни духа.

Помимо воспроизведения музыкальных композиций в форматах MP3 и WMA, данная модель с легкостью заменит диктофон. Новинка также оборудована встроенным FM-тюнером с возможностью записи радиопрограмм.

Однако вся соль Rush SA238 заключена в том, что незначительный объем встроенной памяти увеличивается посредством дополнительной карточки SD или MMC. Эти форматы совместимы и с другими цифровыми устройствами, например, фотокамерами. А потому от пользователя требуется минимум усилий — вынуть карту из одного устройства и переставить в другое. Достаточно оригинальный подход, не находите?

Важно сказать, что модели SA230 и SA238 представляют собой одно и то же устройство за исключением одной мелочи. В комплекте с последним поставляется дополнительная SD-память объемом в 128 Мб. В остальном же поставка обеих одинакова. Помимо самого плеера в красочной коробке обнаружился специальный чехольчик, шейный шнурок, одна батарейка AAA, руководство пользователя и компакт-диск с ПО.

## XS ВЕРДИКТ

Эргономичный и функциональный плеер. Что же касается качества воспроизведения, то оно по традиции на высоте — достаточно лишь обзавестись добротными наушниками. Отличительной чертой данной модели является 128 Мб встроенной памяти в купе со слотом SD/MMC.

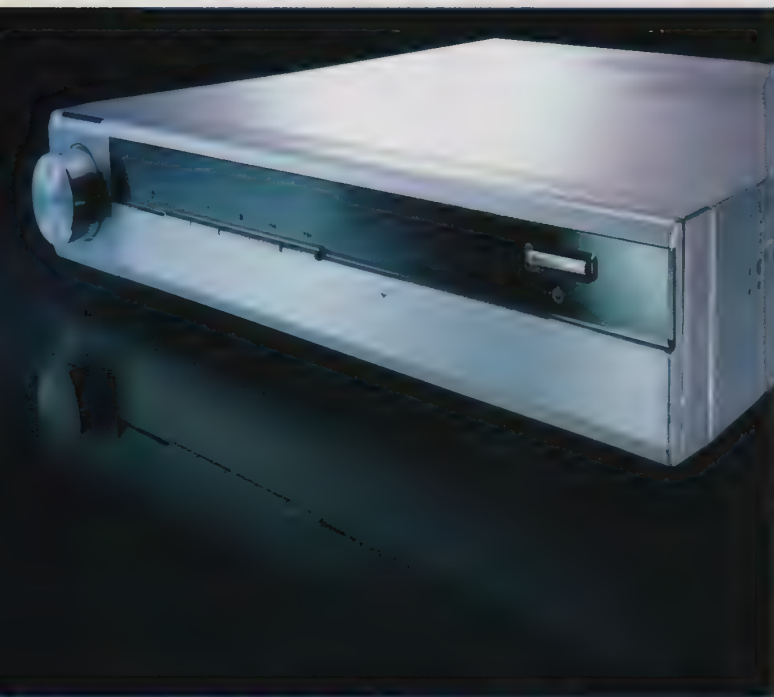
ОЦЕНКА:





# Девайс месяца

Barebone-система ASUS DigiMatrix



В ближайшем будущем, возможно, уже через годик-другой, обычные компьютеры в том виде, в котором мы привыкли их лицезреть на полках магазинов и в офисах, перестанут существовать. То есть вообще. Им на смену придут ноутбуки, barebone-системы и мультимедиацентры. Скучная серая коробочка, даже если она украшена парой синих лампочек и огромным окном на боковой стенке, выглядит старомодно, занимает много места и не несет никакой дополнительной функциональности.



**Д**аже самые мощные современные ПК не универсальны. Если вы хотите посмотреть изображение на телевизоре — необходима видеокарта с ТВ-выходом. Чтобы насладиться любимым сериалом на экране монитора, не лишним будет ТВ-тюнер, который приходится докупать отдельно, настраивать, устанавливать к нему софт и испытывать еще с десяток различных неудобств. Желаете записывать любимые фильмы и телепередачи на DVD? Приобретите соответствующий привод! Для чтения флэш-карточек вашего любимого цифрового фотоаппарата потребуется специальный кард-ридер. Конечно, можно найти в продаже уже собранный компьютер, обладающий всеми этими полезными девайсами. Во-первых, его цена неприятно вас удивит, а во-вторых, как уже упоминалось выше, в вашей комнате поселится все та же тоскливая квадратная коробочка, портящая весь интерьер. Альтернативное решение предлагает компания ASUS. Barebone-система DigiMatrix присутствует на

рынке уже несколько месяцев, и встретить ее можно во многих магазинах. Посему, мы решили отвлечься от тестирования различных инженерных образцов, и изучить уже знакомое покупателям устройство, заслужившее немалую популярность. DigiMatrix напоминает все что угодно, только не полноценный компьютер. С первого взгляда он похож на стильный DVD-плеер, может, не самый компактный, но отличающийся необычным дизайном. Однако это действительно самый настоящий ПК. В его недрах кроется материнская плата на основе чипсета SiS 651, предназначенная для установки процессоров Pentium 4 или Celeron в форм-факторе Socket 478. К сожалению, в жертву эффектной экстерьеру принесена производительность: роль графического адаптера играет интегрированный чип, что автоматически делает невозможным запуск на DigiMatrix требовательных игрушек. В остальном же DigiMatrix ничем не уступает любому настольному ПК: в него можно установить до 2 Гб памяти, 3.5-дюймовый

## ! НА ЗАМЕТКУ

**Материнская плата:** ASUS P4SQ (SiS 651)

**Видеокарта:** встроенная, SiS 651

**Память:** до 2 Гб DDR 266/333

**Порты расширения:** 8xUSB 2.0, 2xIEEE1394, 7-в-1 кард-ридер

**Коммуникационные возможности:** 2xLAN 10/100/1000 Мбит. Wi-Fi

**Интегрированные устройства:** аудиокодек, TV/FM-тюнер

**Цена:** \$570



жесткий диск, дисковод DVD-RW и любой из Socket 478 процессоров. Остальное заботливые инженеры ASUS уже предустановили: ТВ/FM-тюнер, 7-форматный кард-ридер, компактная и функциональная система охлаждения и многое другое.

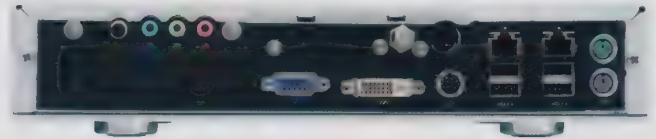
DigiMatrix не создан для хардкорных геймеров, но он идеально по-

дойдет для офисной работы и тем более для домашнего использования. Для большинства характерных задач, вроде просмотра ТВ, прослушивания музыки, чтения данных с флэш-карт и т. п. он даже не требует загрузки операционной системы — достаточно нажать пару кнопок на пульте дистанционного управления. ■



Отдельного внимания заслуживает не только сама DigiMatrix, но и дополнительные аксессуары. Например, радиоантенна — если к обычному ТВ/FM-тюнеру зачастую прилагается лишь тонкий проводок, который самолично приходится наматывать для лучшего приема на различные предметы интерьера, то здесь она представлена в виде изящной штучки, напоминающей, скорее, небольшой ионизатор воздуха. Достаточно ее подключить в специальный порт, и уверенный прием всех доступных станций обеспечен.

Еще более интересен пульт дистанционного управления. Он выполняет массу функций: проигрывание DVD/Audio CD, просмотр ТВ, фотографий с флэш-карточек и множество других задач. Все кнопки на нем удобно сгруппированы, и чтобы освоить, скажем, процесс создания плейлиста любимых композиций, не придется даже лезть в руководство пользователя.



## XS ВЕРДИКТ

По сути, DigiMatrix не позволяет лишь наслаждаться должным количеством FPS в современных играх. Но реализовать мощный графический адаптер в столь тонком корпусе сегодня невозможно. Со всеми остальными задачами компьютер справляется на отлично. Стоит отметить, что и цена DigiMatrix демократична: почти идеальная мультимедийная система на основе процессора Pentium 4 2.8 с 512 Мб памяти, приводом DVD-RW и 250 Гб жестким диском обойдется примерно в \$950.

ОЦЕНКА:





# Gigabyte 3D1

Одна голова хорошо, а две — лучше

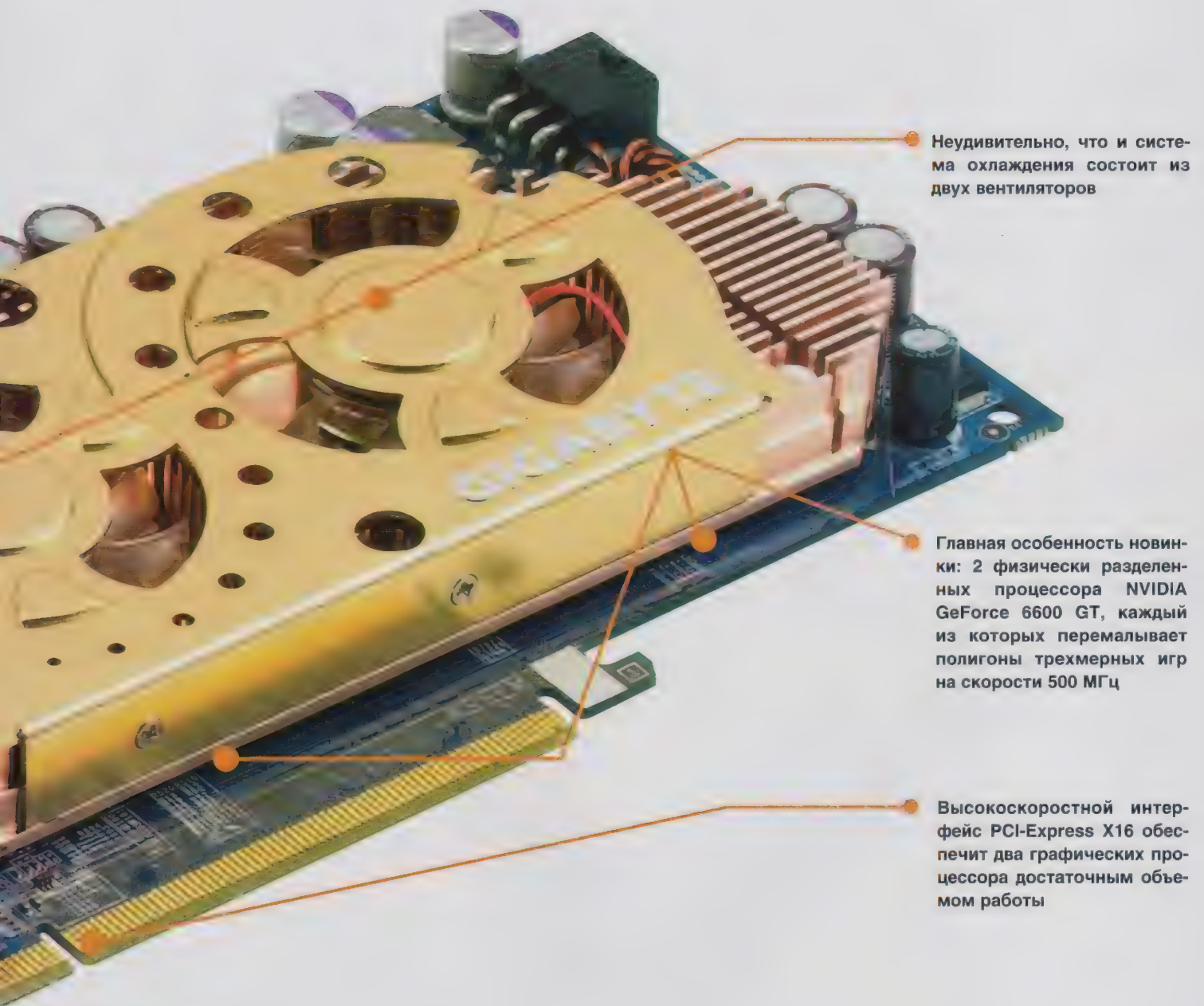
256 Мб памяти DDR-3  
с 256-битной шиной данных

Массивные радиаторы  
призваны охлаждать чипы  
памяти, работающие  
на частоте 600 МГц

Если вы — обладатель  
современного ЖК-экрана,  
грех не использовать современ-  
ный цифровой выход

Аналоговый выход на мони-  
тор. Gigabyte 3D1 будет ра-  
ботать с любым дисплеем





Неудивительно, что и система охлаждения состоит из двух вентиляторов

Главная особенность новинки: 2 физически разделенных процессора NVIDIA GeForce 6600 GT, каждый из которых перемалывает полигоны трехмерных игр на скорости 500 МГц

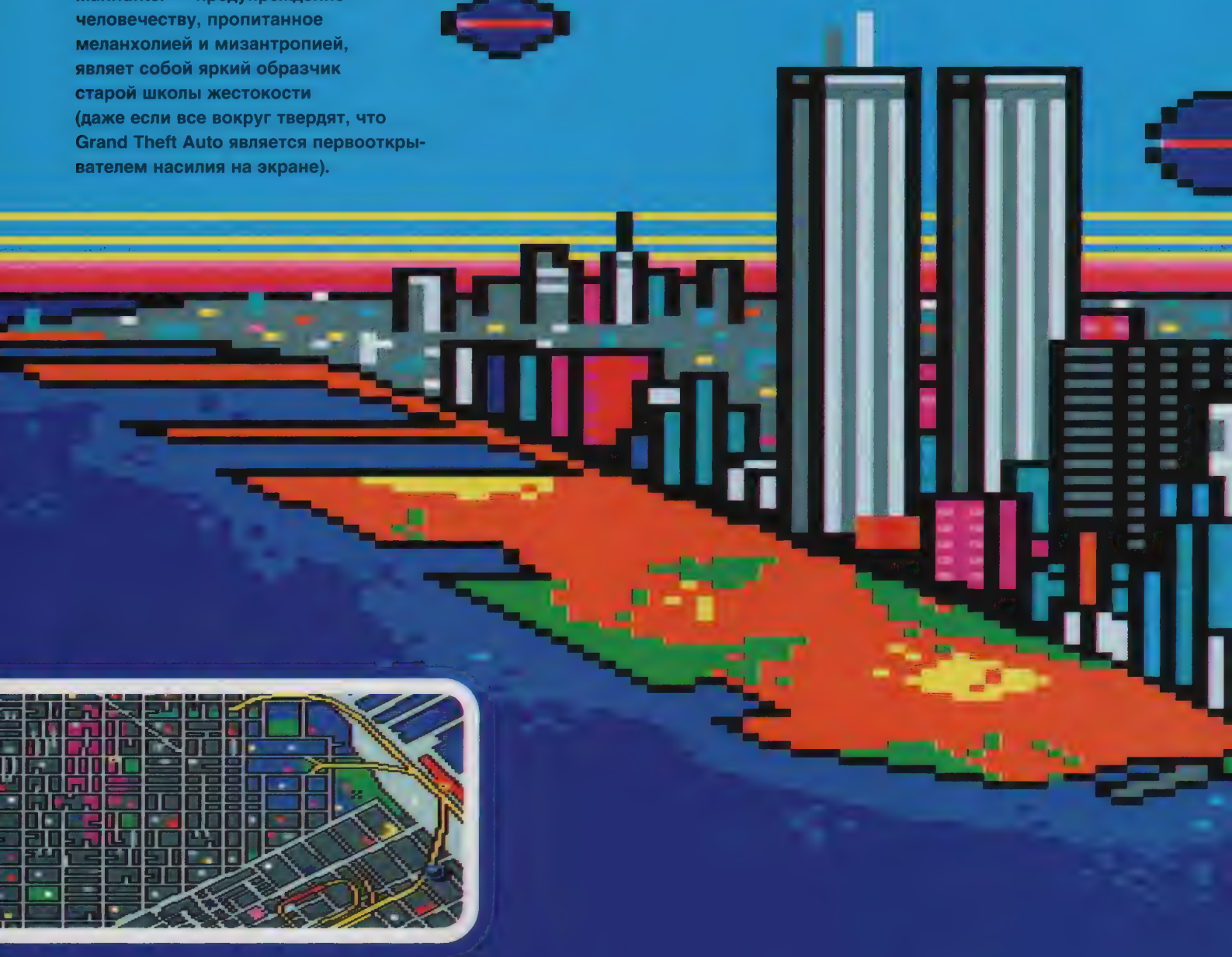
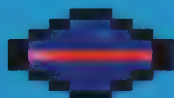
Высокоскоростной интерфейс PCI-Express X16 обеспечит два графических процессора достаточным объемом работы



РЕСТАВРАЦИЯ

# MANHUNTER: ДЕНЬ ГНЕВА

Manhunter — предупреждение человечеству, пропитанное меланхолией и мизантропией, являет собой яркий образчик старой школы жестокости (даже если все вокруг твердят, что Grand Theft Auto является первооткрывателем насилия на экране).



© COPYRIGHT 1988



# NEW YORK

Жанр: Adventure

Издатель: Sierra on-line

Разработчик: Evryware

Дата выхода: 1988



SIERRA ON-LINE INC.





Орбы захватили Нью-Йорк в 2002 году... Таким жизнеутверждающим заявлением игра встречает своего визави. Уверен, наши читатели не удовлетворены полнотой информации и нуждаются в некотором пояснении. С удовольствием. Начнем с того, что орбы действительно захватили Нью-Йорк в 2002 году. Это не выглядело вторжением, скорее, их прилет можно квалифицировать как пришествие. В один прекрасный день Нью-Йорк был наводнен орбами, будто сам породил их. На эту мысль наводила та непосредственность орбов, с какой они вторгались в личную жизнь всех и каждого со скоростью мысли. Уже через два года город было не узнать, а снующие повсюду орбы выглядели вполне естественно и органично на фоне общей разрухи и запустения. Бежать в другие города и страны? Вы полагаете, там кого-то ждут? Вместо орбов вы получите эмиграционную службу, статус нелегала и существование беженца. Многие коренные ньюйоркцы посчитали, что орбы — это не так уж и плохо, и определенно лучше, чем коммунисты и канадцы. Да и, в конце концов, жизнь продолжается. Это ведь не конец света... правда?

## ОРГАНЫ

Кто эти чертовы орбы? Потихе, сынок, они могу услышать. Орбы — наши теперешние хозяева. Странные летающие глазные яблоки, размером с футбольный мяч. Не спрашивайте меня о физиологических особенностях этих существ, об уст-

ройстве метаболизма и подобного рода вещах. Никто толком ничего не знает. Прошло всего два года, и орбы куда лучше изучили людей, чем они их. Ученые куда-то исчезли, а обывателя не интересует строение орбов, его дело — сторона. Главное, что уяснили орбы —



Не обольщайтесь насчет Manhunter. Безусловно, это культовая вещь. Как с точки зрения игрового процесса, так и с точки зрения сюжета и стилистики. Однако существует гигантская проблема, с которой трудно не считаться. Вы не сможете в это играть. Даже если вы не привередливы по отношению к графике (что делает вам честь), чудовищная по нынешним меркам сложность, которую усиливает обилие аркадных сцен, не позволит вам в полной мере насладиться профессией охотника на людей. Остается надеяться, что игру вспомнят, и ремейк не замедлит появиться. Общий кризис идей, который наблюдается на рынке, вероятно, в скором времени приведет к целой плеяде перерождений старых проектов.

люди не хотят проблем. Они смиряются с любым господством, только бы не было войны. Чтобы не резали, не насиловали, не сжигали дома, не употребляли девственниц в пищу. Давали спокойно жить и заниматься своими делами. Орбы внешне сохраняют некую пристой-

ность своего правления, не требуют младенцев по воскресеньям и даже заботятся о соблюдении порядка на подконтрольной территории. Так зачем же они прилетели? Сию загадку игроку и решать. Да, кстати, пришло время появиться на сцене нашему герою. Краткая характеристика: коллаборационист или, проще говоря, предатель; работает полицаем, новичок. Увы, наш герой — представитель профессии, которая в наши нелегкие времена получила название Manhunter — охотник на людей.

## ОН ТАК НИКОГО И НЕ УБЬЕТ

А вы думали, герой будет, как сейчас это принято, в одиночку спасать мир? Смеетесь? Игра Manhunter тем и хороша, что выставляет человека в неприглядном свете — продажной сволочью или, что еще хуже, равнодушной скотиной. Я начинаю задумываться: приди сейчас орбы, что бы я делал? Раскопал дедов ППШ в саду или пошел бы договариваться? В любом случае, непременно одно — никогда у нас еще не было таких мерзких начальников. Когда твой босс представляет собой огромный буравящий глаз — жизнь превращается в кошмар. Хотя... Герой нашел хоть какую-то работу, верно? С этой минуты мир принимает черно-белый окрас: есть



Торговец значками совсем не тот, кем кажется. Правильная комбинация символов откроет проход в секретное убежище повстанцев. И кстати, обилие свастики в игре наталкивает на размышления.



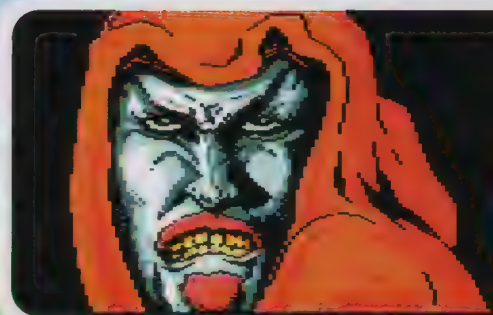
# MANHUNTER: NEW YORK

охотники и есть жертвы. Промежуточного состояния не бывает. Люди пассивны, видимого сопротивления власти орбам не существует. Не поймите превратно, герой не приносит головы назначенных жертв. Он, в лучших традициях сыска, занимается расследованием преступлений, совмещая функции следователя и оперативника. Как отработана система наказаний, существует ли судебная система, этого я, увы, не знаю. Наш герой так никого и не поймает и, к счастью, никого не убьет.

## ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Каждое утро, проснувшись, охотник видит перед собой немигающий глаз. Это орб, куратор. Он зависает над кроватью (орбы имеют доступ в любое жилище) и диктует задание. Затем чинно левитирует в сторону лифта. Охотник склоняется над ноутбуком, где задание обрастает подробностями. Тут необходимо сделать отступление и поведать об очередных ужасах правления орбов. Неизвестно каким образом, но орбы занесли информацию обо всех жителях города в базу данных. Введя имя подозреваемого, мы всегда узнаем его род деятельности, возраст, личный номер и, конечно, внешность. Кроме того, орбы умудрились опутать датчиками слежения весь город. Тем самым, обзор места преступления мы начинаем именно с показаний датчиков, которые выводят прямо на ноутбук. Фактически, мы смотрим преступление в записи. Вот появляется схематичное изображение места преступления. Вот двигается светящаяся точка — живое существо. Все внимание на нее! Она продолжает движение, заходит внутрь, сближается с другой светящейся точкой, между ними происходит контакт, затем интересующая нас точка скрывается из этого квадрата. Дальше происходит следующее: возникает карта города, где мы продолжаем следить за подозреваемым. Отмечаем места, которые он посещает, и в итоге теряем его сигнал (обычно это связано с тем, что он прекра-

Уникальные кадры. Человеческая фабрика орбов.



Основное средство производства, которым оперирует охотник — это MAD. Полицейский ноутбук, кроме прямого сообщения с базой данных, помогает выслеживать преступников. В этом режиме, выбрав интересующий живой объект (он отмечен пульсирующим цветом), мы можем проследить его путь от места преступления до точки остановки. Кстати, мы можем переключить камеру слежения с основного подозреваемого на все живые объекты с которыми он встречается по пути. Увы, аппарат не всемогущ, мы можем наблюдать только движущиеся объекты.







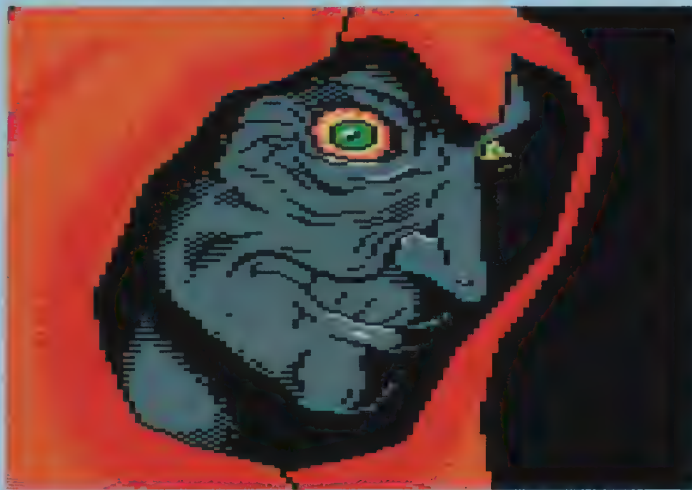
щает движение). Дальше мы идем по следу, изучая места пребывания, зачастую находя мертвые тела там, где наш подозреваемый «общался» с другими светящимися точками. Чего-чего, а трупов в игре предостаточно! Примечательно другое: заделавшись охотником, можно оценить, насколько орбы контролируют город. И вот ведь парадокс, тоталитарная власть орбов держится исключительно благодаря людям. Орбы не принимают непосредственного участия в человеческом социуме, предпочитая это делать через своих приспешников. Отчасти это вызвано формой строения орбов (не особенно-то покомандуешь без рук и ног, имея тело, представляющее сплошное уязвимое место), а также некоторым отвращением к людской расе. Критерии красоты у орбов, видимо, настолько разнятся с человеческими, что один вид homo sapiens им противен. Ношение балахонов монашеского типа (полностью скрывающих лицо и тело) является одним из условий жизни в Нью-Йорке. Для полноты картины добавлю, что жизнь в городе не умерла, ее стало меньше, но она сохранилась практически во всех проявлениях. Кафе, бары, рестораны, ночные клубы — все они заполнены людьми в балахонах. Уродливая, беспросветная, где-то животная, но все-таки жизнь. А где есть жизнь, рядом всегда обитает смерть. А значит — сыщикам рано давать отставку. Преступление не останется безнаказанным, будь то при орбах, коммунистах или канадцах!

## ТЕБЯ ПЕРЕВЕДУТ В ЧИКАГО

Самое чудовищное, что большую часть игры вера в людей, как в благородных и самоотверженных натур, тает с каждой сценой. Все преступления, с которыми сталкивается наш герой, совершены определенно человеком. И совершены с особой жесткостью. Орбы выглядят праведными посланниками неба на фоне кровавой вакханалии, творящейся в Нью-Йорке. Неудовольствие орбов выглядит справедливым и законным. Может, мы действительно заслуживаем подобных зрителей? Тем не менее, Manhunter не ограничивается симулятором детектива. По мере продвижения сюжетной ли-

нии выясняется много интересного и обнадеживающего. Люди, как оказалось, вовсе не покорные животные. Существует и подполье, и сопротивление. Благодаря внутрипартийной борьбе, возникшей в одной из таких ячеек и вылившейся в череду кровавых преступлений, наш герой выходит на повстанцев. Оказавшись против своей воли втянутым в освободитель-

ную борьбу, герой не забывает о преступлениях, за которые кто-то должен ответить. Финал игры достоин воплощения в киноблокбастере. Расследование заводит героя слишком далеко, он попадает на секретной фабрике, где все-таки выяснится, что орбы с удовольствием жрут людей, правда, только в переработанном виде. И что охотники долго не живут, их карьеру



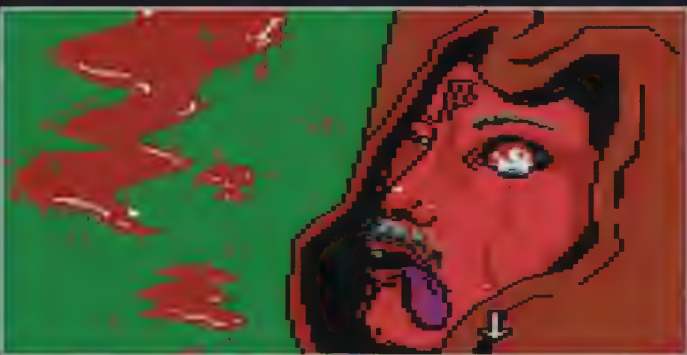
Основные элементы игрового процесса — ваша наблюдательность, усидчивость, смекалка и воображение. Рассматривая место преступления, сопоставляя картинку с виденным на ноутбуке, вспоминая полученные факты, игрок приходит к верному решению и, к примеру, разносит монтировкой радио, чтобы выудить оттуда спрятанный чип. К тому же, это один из самых немногословных квестов за всю историю их создания. Не ждите подсказок в виде диалогов и пространных бесед с каждым встречным. Мрачный тоталитаризм Нью-Йорка к этому не располагает.

эра заканчивается уведомлением о переводе в Чикаго, что означает скорую кончину и последующую переработку. Наш герой получает послание о переводе в Чикаго, одновременно с заданием... на себя самого. Напортчав в предыдущей миссии, герой засветился, и теперь он с ужасом смотрит на экран ноутбука, где подозреваемый шагает прямехонько к дому охотника. Кульминация, полеты на кораблях орбов, разрушение статуи Свободы, охота на маньяка — последние минуты игры. Концовка остается открытой и прямо отсылает нас ко второй части, являющейся правопреемницей и продолжательницей оригинальной игры. Вместо Чикаго, герой попадает в Сан-Франциско, где продолжает свои изыскания под прищелком все тех же неистребимых орбов.



# MANHUNTER: NEW YORK

Власть орбов жестока и бесчеловечна, однако, зачастую, она не идет ни в какое сравнение с поступками самих людей. Последствия межличностных отношений в городе Нью-Йорке 2002 года вы можете наблюдать на этой странице.





## НИКТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО

Задача данной подрубрики нетривиальна. По нашим оценкам, великое множество игр незаслуженно пострадало от зверств журналистов-карателей. Еще большее количество игр похоронено живою из-за, скажем, неудачной рекламной кампании. Разыскать, найти в архивах те игры, что несправедливо прокляты и забыты — вот наша цель. Ни больше, ни меньше. Наблюдая за наплывом новинок, все чаще задумываемся, на кого мы променяли тех, что выходили два, три, пять лет назад. Питаясь тщетными надеждами на лучшее будущее, мы отвергали пристойные и добросовестные проекты за какие-то несущественные огрехи. Время прошло, светлого будущего не наступило, пора раскаиваться и вспоминать ушедшие имена.

### ДЕЛО № 1 ОХОТНИКИ ЗА РАЗУМОМ

#### SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Платформа: PC

Жанр: Adventure/RPG

Издатель: FOX Interactive



Разработчик: Monolith

Дата выхода: 2000 год

Осужден за:

недоработанный мультиплеер,  
невнятный геймплей,  
общую странность происходящего  
на экране.

Мир не принял Sanity, влил ей тяжкую четверку и отпустил с миром. В результате сложившегося стерео-

типа, что де «неплохо, но на любителя», игра продалась плохо. Провалилась. Достанем ее из ямы забвения и поглядим, что же в ней такого «заурядного». Первое, что бросается в глаза — подход разработчиков к озвучке. Привлечение Айс Ти — начинающего чернокожего бразу — в качестве голоса игры, невозможно считать неверным решением. У игры сразу появляется характер. Кого-то он может раздражать, допускаю. Но если игра вызывает столь сильное чувство — кроме уважения к ней ничего другого не испытываю.

Ветхозаветный сюжет. Авель против Каина. Переиначив известную библейскую притчу, но оставив заповеди незыблемыми, игра приобрела отсутствующее во многих произведениях нравственное начало. Скажу больше, Sanity вообще изобилует морально-нравственными аспектами. Опыты над людьми, психическое воздействие, чтение мыслей... Все это воспринимается глазами неплохого, но где-то наивного и инфантильного Каина (Айс Ти), что сразу снимает с игры какой бы то ни было морализаторский фон. Борьба со злом в лице Авеля, возмнившего себя пророком, идет через взросление Каина, нравственное и физическое. Приобретая новые фантастические возможности, он не уподобляется брату, не идет против человечества, которое относится к нему с опаской, а где-то даже ненавидит его. Каин, безусловно, не ангел. Стандартный «хороший плохой парень» из голливудских блокбастеров.

Игре ставили в вину отсутствие онлайн поддержки. Проект планировался отчасти как онлайн-овый, с поддержкой мультиплеера и возможностью обмена карточками пси-способностей. Идея умерла на корню из-за пробуксовки баланса и недобора игроков. Однако не умерли сюжетная линия, искрометные диалоги и саундтрек в исполнении Айс Ти. Графический движок Lithtech к 2000 году достиг такого уровня, что до сих пор, спустя 4 года, на игру можно смотреть без содрогания. А качество игр от компании Monolith, по-моему, никогда не нуждалось в оправдании.

#### Реабилитируем за:

- вклад в игровое искусство,
- безудержное буйство дизайнера,
- полусумасшедший сценарий,
- песню Sanity в исполнении Айс-Ти
- пси-способность «Месье мумии»

## ТРЕБУЕМ РЕМЕЙК!

#### Mutant League Hockey

Платформа: Sega Mega Drive

Жанр: sports

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Mutant Productions

Дата выхода: 1994 год



В наше время жанр «неспортивного спорта» — в духе пинг-понга с элементами бокса — совершенно измучал. Из недавних поступлений вспоминается только Chaos League — а больше и нет ни черта. Поэтому нам так не хватает заслуженных ветеранов, вроде Mutant League Hockey. И не просто заслуженных — практически непревзойденных!

Хоккей без правил — при правильной подаче игра в этом жанре может удерживать при себе несчаст-

ного игрока неограниченное количество времени. И никакие последующие эксперименты в духе Hyper Blade не могли повторить триумф Mutant League Hockey от Electronic Arts. Разработчики не педалировали тему насилия — никакой лютой кровавой мясорубки, только мультяшное насилие и ненавязчивый юмор. Рейтинг Teen и никаких поползновений в сторону нашлепок Mature. Но заскучать игра не давала даже любителям морталкомбатовского кетчупа. Хоккей, в котором матч можно выиграть, попросту истребив команду противника — это правильный хоккей.

У вас есть бригада спортсменов. У спортсменов есть характеристики. А еще у некоторых из ваших подопечных имеется оружие, включая бензопилы, и они их готовы использовать. Вы — тоже. И тот факт, что и команда противника не лыком шита, никого не смущает. Так только интереснее. Это — fair play. Честная игра также подразумевает и дополнительные опции, помимо стандартных «кулаком по морде». В любой момент каждая из противоборствующих сторон имеет право подкупить судью, чтобы он закрыл глаза на совсем уж выдающиеся деяния. Или, например, можно приказать «великолепной пятерке» избить вражеского вратаря. До смерти. Или превратить наши ворота в чудовищную зубастую пасть. Такие фокусы, правда, дозволено демонстрировать не чаще раза в матч. Но и без них нам всегда есть, чем занять себя на площадке. Противник идет в атаку? Догони форварда и дай ему дубиной по спине. А потом еще раз. Лед на стадионе не везде прочен, там и сям мелькают проруби, в которых резвятся акулы? Используем на совесть такие особенности покрытия — в проруби всегда можно кого-нибудь утопить. Но это еще не все. Остается самое главное — собственно хоккей. Распихав зуботычинами неприятельскую команду, мы прорываемся к воротам и под одобрителный рокот трибун закатываем в них шайбу. Идет первый период, и у нас еще достаточно времени для того, чтобы вывести на лед форварда с бензопилой, который в кратчайшие сроки перепилит половину команды противника. В хоккей играют настоящие мужчины.

Редакция требует продолжения банкета!



# 1-3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®

## КРИ-2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**1-3 апреля 2005 года** в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу [www.intel.com/pressroom](http://www.intel.com/pressroom), а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel ([www.intel.ru](http://www.intel.ru)).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: [www.kriconf.ru](http://www.kriconf.ru)





# КИНОПРЕМЬЕРЫ

## MOVIES

XS MAGAZINE  
МИХАИЛ СУДАКОВ

С 17 ФЕВРАЛЯ



### Потомство Чаки

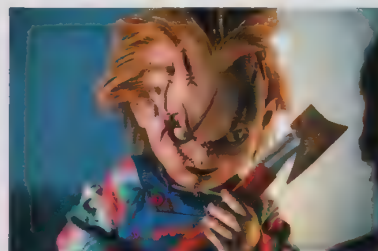
(Seed of Chucky)

**Режиссер:** Дон Манчини

**В ролях:** Брэд Дуриф, Дженнифер Тилли, Джон Уотерс

раз снимают фильм понятно про кого. При этом Чаки жаждет крови, а его отпрыск Глен не хочет идти по стопам родителя. Натуральная семейная драма, если задуматься.

«Кукла-убийца наносит ответный удар. Опять. В который раз. Ей самой не надоело?» — такой подзаголовок можно было бы дать совершенно необязательному продолжению некогда популярного сериала «Детские игры». Сыночек Чаки оживает своего папу вместе с мамочкой, и троица взбесившихся игрушек отправляется в Голливуд, где как



С 3 ФЕВРАЛЯ



### Миллионы

(Millions)

**Режиссер:** Дэнни Бойл

**В ролях:** Александер Натан Этель, Льюис Оуэн Макгиббон, Колейд Агбоук

Двое мальчишек чисто случайно находят большую сумму денег и должны потратить ее в течение недели, пока банки Великобритании не переключились на евро. Младший братец расходует фунты стерлингов на помощь бедным, а старший преследует куда более эгоистичные цели. Экранизации подобного сюжета вы могли ожидать от кого угодно, но только не от Дэнни Бойла, режиссера «На игле» и «28 дней спустя». Что ж, тем интереснее будет поглядеть на результат.

С 10 ФЕВРАЛЯ



### Новая полицейская история

(New Police Story)

**Режиссер:** Бенни Чан **В ролях:** Джеки Чан, Николас Це, Чарли Юнг

За «Новую полицейскую историю» Джеки Чан взялся после череды неудачных голливудских проектов, как бы спасаясь от неблагодарной американской публики. Возвращение к истокам прошло на ура — картину приняли как готовые простить Джеки все грехи на свете зрители, так и суровые критики. «Новая полицейская история» удостоилась хороших сборов в своем регионе и отхватила четыре «Золотые лошади» (нечто вроде «Оскара» по-азиатски).

Картина, между тем, получилась совсем даже не веселой, а довольно суровой и местами даже грустной, чего никак нельзя было сказать о предыдущих частях. Вся команда инспектора Винга погибает ближе к началу «Новой полицейской истории», герой Чана ударяется по этому поводу в депрессию, но затем, не без помощи со стороны, начинает мстить своему обидчику. Фирменные драки в исполнении Джеки прилагаются — и никаких дурацких «вспомогательных» спецэффектов вроде «Медальона» или «Смокинга»!







### Блэйд: Троица

(Blade Trinity)

**Режиссер:** Дэвид Гойер

**В ролях:** Уэсли Снайпс, Райан Рейнольдс, Джессика Бил

За каким чертом Дэвиду Гойеру, прославленному сценаристу двух первых «Блэйдов» и уймы других замечательных фильмов, понадобилось делать из «Блэйда-3» пошлую «Троицу», мы уже вряд ли когда-либо узнаем. Сам Гойер помалкивает, а строить догадки — себе дороже. Зато общеизвестно, почему за режиссуру триквела не взялся Гильермо дель Торо — этот лелеял мечту поставить «Хеллбоя», которого и предпочел «Троице». В итоге Гойеру пришлось второй раз за свою жизнь заниматься съемкам самостоятельно. Получилось, признаться, не очень, хотя и не без огонька.

Главный, пожалуй, недостаток третьего «Блэйда» — это, если позабыть о не всегда уверенной камере, малое присутствие на экране самого главного борца с кровососами. Райан Рейнольдс в роли Ганнибала Кинга и Джессика Бил в образе Абигейл Уистлер изрядно ущемляют Уэсли Снайпса в правах, которому так и не удастся толком насытить фильм своей харизмой.



### Волшебная страна

(Finding Neverland)

**Режиссер:** Марк Фостер

**В ролях:** Джонни Депп, Кэйт Уинслетт, Дастин Хоффман

Не успел кинематограф оправиться от шумного провала первой за долгие годы полнометражной и высокобюджетной экранизации «Питера Пена», как на экраны снова выходит фильм, напрямую связанный с историей о мальчике, не желающем взрослеть. Режиссер Марк Фостер, впрочем, решил подойти к вопросу с другой стороны и рассказал об авторе «Питера Пена» Дж. М. Барри и семье, вдохновившей его на создание Небыландии.



### Отряд Америка: Всемирная полиция

(Team America: World Police)

**Режиссер:** Трэй Паркер

**В ролях:** Трэй Паркер, Мэтт Стоун

Авторы «Южного парка», достаточно поглумившиеся над всем на свете в своем полнометражном мультфильме «Больше, длиннее и необрезанный», снова шокируют мировую общественность. На этот раз на экране творят беспредел не скверно нарисованные мультяшки, а самые натуральные куклы, многие из которых как две капли воды похожи на известных личностей из реального мира. Закадровый перевод ст. о/у Гоблина придает происходящему особую пикантность.



## Нападение на 13 участок

(Assault on Precinct 13)

**Режиссер:** Жан-Франсис Рише

**В ролях:** Итан Хоук, Лоуренс Фишберн, Джон Легуизамо

Одноименный фильм Джона Карпентера, снятый известным мастером трэша в далеком 1976 году, был настолько же малобюджетен, насколько и динамичен. Ремейк, в котором рискнули сняться Итан Хоук и Лоуренс Фишберн, следует той же сюжетной канве, что и первоисточник — полицейские и арестованные заключают временное перемирие и рука об руку сражаются со штурмующими 13-ый участок нехорошими людьми.



**С 3 ФЕВРАЛЯ**



**С 3 ФЕВРАЛЯ**

## Авиатор

(The Aviator)

**Режиссер:** Мартин Скорсезе

**В ролях:** Леонардо Дикаприо, Кейт Бланшетт, Кейт Бекинсейл, Алек Болдуин

Скорсезе, похоже, так понравилось работать с девичьим кумиром Дикаприо, что Леонардо получил главную роль уже во втором подряд голливудском фильме Мартина. Впрочем, осуждать маститого режиссера как бы не за что — актер из паренька, который когда-то так трогательно тонул в «Титанике», вырос отменный.

Можно долго спорить насчет того, похож Дикаприо на легенду Голливуда и авиационной индустрии Говарда Хьюза по внешности или не очень. Но характер этого идеалиста, упрямого и неисправимого мечтателя Лео передал отменно. Впрочем, Скорсезе заставил замечательно играть и весь остальной актерский состав, начиная от Бланшетт и заканчивая Болдуином-старшим.

А немалая сумма, потраченная режиссером на съемки фильма, заметна невооруженным глазом — из «Авиатора» получился очень красивый, эффектный и нескучный фильм.



## Игра в прятки

(Hide and Seek)

**Режиссер:** Джон Полсон

**В ролях:** Дакота Фаннинг, Роберт Де Ниро, Фамке Янссен

У маленькой девочки по имени Эмили, лишившейся матери, появляется друг по имени Чарли. Никто этого друга не видит, но вещи он творит самые что ни на есть ужасные: пишет на стенах пугающие надписи и убивает людей. Эмили играет Дакота Фаннинг — самая, пожалуй, талантливая молодая актриса Голливуда, а сюжет покинговски запутан и не жалует людей со слабыми нервами.

**С 10 ФЕВРАЛЯ**







# с нами интересно!

*Мультимедиа*  
**МУЛЬТИМЕДИА**

более

**3000**  
программ

*Кино*  
**КИНО**

более

**20000**  
фильмов на VHS, DVD

*Музыка*  
**МУЗЫКА**

более

**100000**  
альбомов



**WWW.SOYUZ.RU**

Адреса магазинов, новые поступления и весь ассортимент на [www.soyuz.ru](http://www.soyuz.ru)



R.E.M. *AROUND the sun*



## Одолжите немного солнца

R.E.M.  
Around the Sun  
Warner Music



На данный момент R.E.M. сделали уже практически все, что могли, и никто от них ничего особенного не ждал, не ждет и, вероятно, ждать не будет. Тем не менее, с некоторым даже удивлением следует констатировать, что «Around the Sun» — редкостной красоты альбом. Достаточно однородный, гладкий, печально-задумчивый и, похоже, искренний. Пробирает почти сразу и передает настроение. Майкл Стайп и компания ничего не собираются нам доказывать. Но не петь и не играть они тоже не могут. Благо, и то, и другое они делают хорошо. Впрочем, несмотря на монолитность записи и на минимальное количество «неровностей», отчетливо ощущается, что «высокий» уровень группе удалось удержать далеко не на всех треках — проходного материала достаточно, но, к счастью, нельзя сказать, что он как-то утяжеляет восприятие альбома.



Creed  
Greatest Hits  
Wind-Up/Epic



Главная постгранжевая группа планеты приказала долго жить, оставив после себя вполне очевидный сборник лучших песен. Проблема с ним тоже вполне очевидна — песни здесь ни черта не лучшие, а просто те, на которые в свое время наснимали клипов и наклепали радиосинглов. Для базового ознакомления сойдет, но вообще альбомов у христианских гранжеров всего три — так что лучше послушать их все. Это не особо накладно.



The 69 Eyes  
Devils  
EMI



Любимая команда поклонниц H.I.M. после... после, собственно, H.I.M., перебравшись на мейджор, немного видеоизменила имидж и записала альбом, который хоть и удовлетворит целевую аудиторию, но все же уступает двум предыдущим дискам. Финские лавметаллизированные Sisters of Mercy добавили еще больше китча из своего бесславного стрит-рокерского прошлого, но потуги стать готическими Misfits все же выглядят неубедительно.



The Goo Goo Dolls  
Live in Buffalo  
Warner Music



Первый официальный полнометражный концертник Goo Goo Dolls за почти 20 лет существования группы, совмещенный с концертным же DVD — без этого нынче никак. У нас Goo Goo Dolls знают по большей части как команду с саундтрека «Города ангелов», но, поверьте, группа может предложить много больше. Собственно, на Live in Buffalo она это и демонстрирует — хотя мы, признаемся, ждали от этого релиза гораздо большего.





### Mechanical Poet

Woodland Prattlers

Aural Music/CD-Maximum



Если бы Данни Элфман сочинял рок-музыку, то саундтреки к фильмам Тима Бертон звучали бы как Mechanical Poet. Музыканты легко и изящно жонглируют стилями, начиная от в меру жесткого металла и заканчивая классическими оркестровками. Главное — не подходить к этому альбому излишне серьезно — не зря же создатели позиционируют его как «саундтрек к книжке комиксов».



### Adriano Celentano

C'e Sempre un Motivo

Clan Celentano/Sony



К 67 годам обожаемый в России итальянец достиг таких исполнительских вершин, что вполне можно сравнить с не менее обожаемыми грандами французского шансона. Вот только его музыка всегда была более «роковой», современно аранжированной и записанной. Жгучий темперамент и с детства знакомый голос придают композициям драйв и физически ощущаемую чувственность. 11 песен, задевающих именно те струны души, которыми вы любите.



### Erasure

Nightbird

Mute



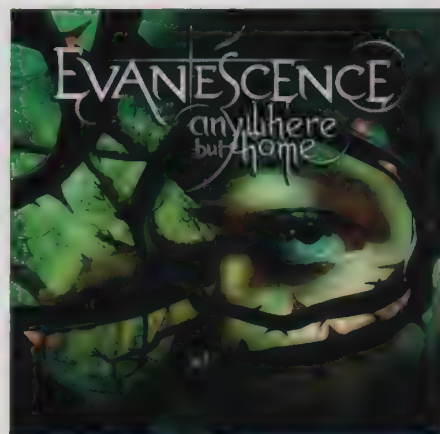
Полулегендарный синти-поповый дуэт очнулся от спячки и не постеснялся выпустить новую пластинку. Результат очень странный. Это совершеннейшее восьмидесятническое ретро, от которого слезы на глаза наворачиваются. Причем по двум причинам. Есть совершенно нереальный винтажный саунд, пробивающий на ностальгию. Но в то же время «Nightbird» — такое фантастическое бесхребетное старье, что порой оторопь берет.

## Куй пока горячо

### Evanescence

Anywhere But Home

Wind-Up/Epic



Evanescence, если кто не в курсе, — главная сенсация рок-музыки последних лет, чей дебютный альбом «Fallen» в Штатах добрался уже до шестой платины. Поэтому неудивительно, что группа и лейбл не стали ждать второго альбома и выпустили концертный DVD Evanescence уже сейчас. Несмотря на



неидеальное качество записи и тот факт, что с «нулевого» альбома «Origin» исполнено ничего не было, запись парижского концерта может заинтересовать. В первую очередь — двумя неопубликованными вещами, написанными для «Fallen», и кавер-версией Korn «Thoughtless». Во вторую —

возможностью услышать как Эми Ли поет за пределами студии (а поет она более чем достойно, хоть и не так впечатляюще, как на альбомах). Плюс внушительное количество закулисных съемок, четыре официальных видеоклипа и CD с аудиоверсией концерта.



# Этикетки для человечества

Дмитрий Чернов,  
ведущий нонконформист

Поводом для темы послужил разговор в тесном кругу друзей, злоупотреблявших фразой: «Эта игра — для геев».

Автор

**К**роме еды, секса и новогодних праздников у человека есть только одна постоянная радость — раздача ярлыков. Больших и маленьких. На пять минут и на годы. Всем без исключения и в любых количествах. Не успеваешь родиться, мы с ходу получаем в руки целую кофоду разноцветных бирочек, указывающих, как следует поступать, а как нет, и что в итоге грозит тем, кто нарушит установленные заповеди. Для девочек это: не играть в футбол, не знакомиться первыми, не ругаться матом, не казаться умными и вообще — почаще помалкивать, чтобы не получить еще сотню-другую позорных наклеек на хрупкую девичью репутацию. Для мальчиков — не плакать, не любить цветы, не смотреть мелодрамы и за километр обходить любую косметику, включая кремы и тоники для лица. А то, что в Германии сознательные бюргеры носят с собой в сауну целые батареи тубиков — ерунда, скажет Настоящий Мужчина, все они там друг друга сзади любят.

## АХТУНГ!

В течение всей последующей жизни история продолжается. Если Некто хоть немного не вписывается в общечеловеческий стандарт, тот тут же обретает



болезненное клеймо и рассматривается в дальнейшем как уцененный товар. Попробуйте упасть на улице в лужу — поймете, о чем речь. Думаете, сочувствующие прохожие побегут вам помогать? Глупости. Такое происходит раз на миллион. В остальных случаях половина ускорит шаг, чтоб не испачкаться, другая родит безаппеляционное «пузер» и вычеркнет вас из списков потенциальных соперников. Вставайте, отряхивайтесь и топайте дальше, сверкая грязными штанами и вновь приобретенным званием.

Теперь представим на секунду, что вышеупомянутый Некто родился... гомофилом. Неправильно сросшиеся гены, альтернативное воспитание, странности психики, неудачный первый опыт — выбирайте, что угодно, суть от этого не изменится: товарищ Некто — гей. Человеку с подобным диагнозом придется по жизни куда хуже, чем любому представителю сексуального большинства, независимо от пола. В английском языке слово «gay» имеет даже второй смысл — что-то вроде «убожество» или «полный отстой».

В таких условиях фраза «This game is so gay» приобретает двойной смысл. С одной стороны всем сразу понятно, что лучше обходить стороной это недоразумение. С другой — к геям это предупреждение не относится: идите, голубые друзья, играйте, сколько влезет, поскольку для вас, собственно, и сделано. Человека, легко поддающегося на внушение, такая интерпретация может ввести в конфуз. Бедняга начнет путать понятия и до кучи спровоцирует творческий брак на всю социальную группу: раз gay — значит плохо, раз плохо — значит gay.

Для многих и вовсе «гей» и «девочка» — вещи тождественные. А поскольку слабый пол видеоиграми не балуется по определению, то, по их логике, и гомолюбам они должны быть глубоко побоку. Все это перетекает в некий погический бардак, с помощью которого на свет рождается новый стереотип, а определение «игры для геев», выставленное в эпиграф, приобретает, скорее, иносказательный смысл. «Нормальные» игроки тычут пальцами в своих антиподов, потом в неудачные разработки,



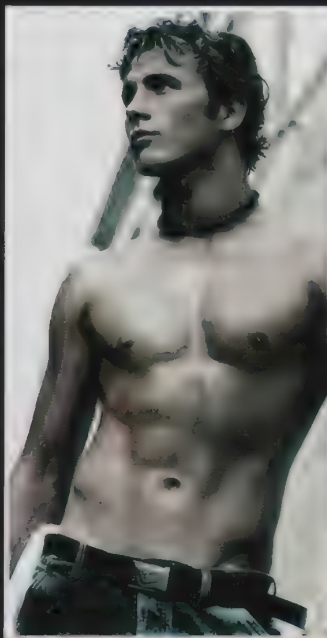
# или игры Мадам Сижу

сбивают все это в одну кучу, вешают ярлык размером с рекламный стенд на хайвее и гордо удаляются в произвольном направлении.

## НЕ ПАХНЕТ, ЕСЛИ НЕ ТРОГАТЬ

Дальше начинается самое интересное. Среди представителей вышеупомянутой соцгруппы обязательно рано или поздно появляется кучка обиженных, которая находит в игре Икс плевки в свою сторону, тащит в суд иск и требует компенсации в размере Игрек от разработчиков. Тут возникает простейший вопрос: как человек, не играющий вообще или редко, может найти среди миллиона проектов нужный, да еще и заметить там оскорбление в свой адрес? Думаете, голландские гомосеки, требовавшие запрета продаж Postal 2 на территории страны еще до выхода игры в свет, случайно нарвались на пресс-релизы и превью? Отнюдь. Инициатор этого мероприятия, наверняка, не меньше вашего тратит время на электронные развлечения, и в их числе, как видите, значатся далеко не симуляторы Барби.

И дело вовсе не в том, что он — исключение из правил, а в тех самых ярлыках, которые мы так охотно вешаем на все сущее, порой забывая про изначальный смысл. Они же впоследствии определяют наше сознание, а своим носителям прививают иммунитет на любой неосторожный кивок в их сторону. Хотите думать, что гей ничего не знают и не любят, кроме филейной части своего друга? Пожалуйста, думайте. Но получите при этом повестку в суд за то, что свою политику вы демонстрируете принародно.



А ведь достаточно расстаться со стремлением к стандартизации и социальному клеймлению, как вам самому станет проще. Да и человек-в-луже в следующий раз не только не обидится, но и нарочно споткнется, чтобы порадовать окружающих, не опасаясь при этом за свое реноме. Не говоря уже о том, что вы перестанете, наконец, употреблять в качестве аргументов устоявшиеся и при этом не всегда точно отражающие суть стереотипы. Одним словом, польза — налицо.

## КЛАССИФИКАТОР ОТ РОЖДЕНИЯ

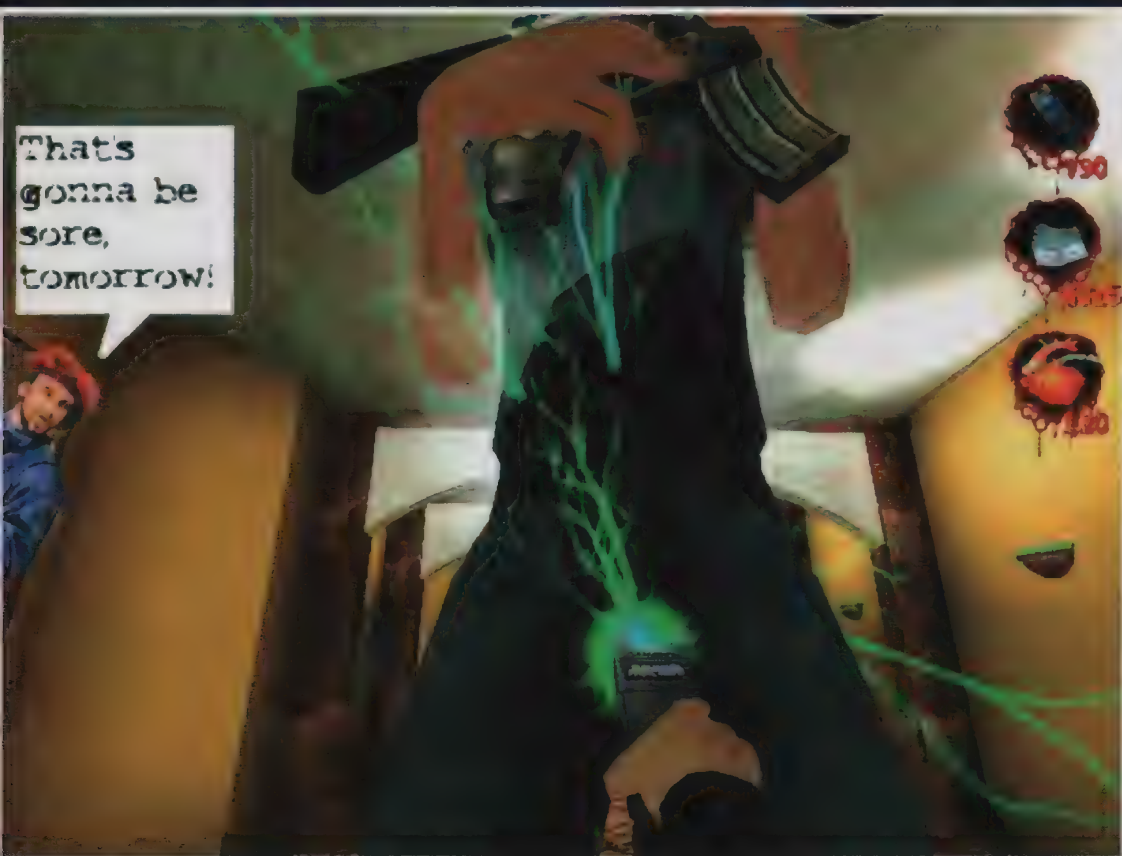
Следуя примеру Крылова, который Иван Андреевич и который везде любил искать мораль, подведем итог. Он простой. Очень.

Понятия развлекательной продукции для прочих социальных категорий, кроме детей, обучающихся и инвалидов, сегодня не существует. Соответственно, даже условное деление на «игры для...»

с последующей подстановкой названий этих самых категорий бессмысленно изначально.

Впрочем, издатели уже не первый раз задумываются над концепцией видеосигр для женщин, чтобы привить прекрасной половине человечества любовь к виртуальным развлечениям, а заодно получить в свое распоряжение толпу «непуганых» покупателей. Но что-то не падится у администрации, и все попытки заканчиваются детским садом или идиотской розовой палитрой с соответствующим содержанием. Что уж говорить о более мелких секторах социума, слабо поддающихся изучению.

Так что, если однажды у ESRB и заведется соответствующий рейтинг, отделяющий «игры мадам Сижу» от остальной продукции, то мы до этого доживем вряд ли. Зато все, наверняка, успеют в перерывах между едой, сексом и новогодними праздниками выдать каждому жителю планеты блестящий экслибрис и составить свой гей-чарт длиной в целую жизнь.







# MacGamer

Новый год, на самом деле, хороший повод не только чтобы нажраться. Можно еще съездить к родителям, бросить курить, начать новую жизнь... или порадовать себя любимого каким-нибудь приятным подарком. А лучше еще и полезным. Для дела, и вообще...

Так, гуляя по пестрящим новогодними спецпредложениями страницам интернет-магазинов в поиске подарков родным и близким, я впервые увидел ЕГО. Молочно белый лакированный корпус, плавные линии, идеальные пропорции, никакой агрессии — стиль и сдержанность в чистом виде: новый Apple iBook G4.

Дальше началось чистой воды наваждение. Иначе я это назвать не могу. Я действительно давно подумывал о приобретении нового ноутбука, но сами посудите: зачем здравомыслящий геймер будет тратить 1250 долларов (это мне еще сильно повезло, помогли знакомые дилеры) на ноут весьма скромной по нынешним меркам конфигурации, под управлением чуждой ОС, на которой, к тому же, как принято считать, «игр нет», как секса в СССР.

Но вот пара дней возбужденного ожидания, и ОН у меня на столе. Восторгу нет предела. Честное слово, я последний раз так радовался, когда мне родители «сегу мегадрайв» подарили. Я решительно ничего не знаю про MacOS, «пишишь» рефлекс не работают, коллеги криво улыбаются и о чем-то шепчутся за спиной, а меня «все никак не отпускает». Каким-то сакральным образом первой программой, запущенной мной на Маке после инициализации, оказались шахматы, входящие в базо-



вый набор развлекательных программ MacOS X 10.3. Несмотря на активную помощь коллег («лошадью ходи, лошадью!»), партию я «спил» очень быстро. Самолюбие было слегка задето, зато сам факт наличия шахмат в базовом наборе развлекательных программ приподнял рейтинг покупки даже в глазах скептически настроенных коллег. Однако оставался «Главный Вопрос» — а во что вообще можно реально поиграть на Маке?

Здесь следует сделать небольшое лирическое отступление. Вообще-то, ноутбук мне нужен был «типа для работы». Проблема недостатка игр давно превратилась в проблему катастрофической нехватки времени на них. Однако, похоже, самоиндульгенция опять привела меня к подмене понятий. Знаете, когда родители покупают ребенку компьютер, они оправдывают этот поступок тем, что «сынуля будет учиться». Вот и я — купил «Мак», на котором, «как известно, игр нет», для того, чтобы продуктивно работать, но...

Но, вместо этого я набрал [www.apple.ru](http://www.apple.ru) (на мой взгляд, это идеальная отправная точка для любого начинающего «мак-юзера», много полезных линков, «файлов», архивов) и довольно быстро

в разделе «Игры для Macintosh» нашел два линка: [www.macgamer.com](http://www.macgamer.com) и [www.insidemacgames.com](http://www.insidemacgames.com) (оба ресурса, как я потом выяснил — крупнейшие в своем роде). Сразу скажу, что попытка найти какие-нибудь русскоязычные ресурсы по данной теме закончилась, к сожалению, практически полным фиаско. Есть несколько форумов, посвященных играм на Маке, например, на <http://mymac.ru>, и ftp-архив стареньких и полупиратских игр (линк найдете без труда на том же [mymac.ru](http://mymac.ru)). Единственный сайт, который можно считать относительно живым и актуальным — <http://gamesmac.narod.ru>. «Мотто» ресурса гласит: «Единственный в России сайт, посвященный играм на Маке», что, похоже, соответствует действительности. Inside Mac Games показался мне более емким и структурированным, поэтому «познавать неизведанное» я направил именно туда.

Первое, что бросится в глаза при посещении Inside Mac Games любому постоянному читателю игровых сайтов — практически полное (по сравнению с «традиционными» геймерскими веб-ресурсами) отсутствие рекламы. Вообще скудность материалов, «клубность» происходящего отсылала память к далеким «до-девяносто-пятым», когда информацию об игре приходилось «рыть» по форумам и группам новостей.

Ситуацию прояснил найденный в архивах сайта «спецматериал», который доходчиво объяснял, что и как происходит в мире Мак-игр. Так, поскольку рынок довольно ограниченный, на Маке выходит, в лучшем случае, каждая десятая PC-игра, да еще и с опозданием, в среднем — на полгода (так, наиболее ожидаемыми играми на момент написания этой колонки были DOOM 3 и Sims 2. Полагаю, комментарии излишни). Портинг большинства из них занимается всего около десятка компаний, таких как MacSoft, Ambrosia, Aspyr Media, Feral Interactive, которые по совместительству выступают и издателями портированных тайтлов на Маке. Судя по нескольким интервью с представителями данных компаний, найденных на том же сайте, четких критериев отбора игр на портирование, в общем-то, два: игры, интересные преимущественно «зрелой» аудитории (нет, я не порнуху имею в виду, а, например, варгеймы или экономичес-





кие симуляторы) и 100%-ные хиты. Первая категория, помимо вездесущих «тайкунов» и «чессмастеров», может похвастаться такими «эксклюзивами», как, например, American Civil War Soldier. Тем, кому было мало Мейеровского «Геттисбурга», скорее всего, понравится. Краеугольным камнем в подборке игр второй категории, по словам представителя издательства Asrug, являются, банально, деньги (стоимость прав на портирование того или иного хита). Именно в этом основная причина отсутствия на Маке таких «столпов жанра», как Counter-Strike или Max Payne 2. Впрочем, каталог «актуальных» игр (2002-2004) и так достаточно внушительен — порядка 300 наименований. Учитывая, что игры, дошедшие до Мака, проходят определенную «цензуру» и проверку временем — это очень и очень даже неплохая выборка.

Но что же делать, если все-таки очень хочется поиграть, например, в GTA: Vice City, а его все нет и нет. Ответ очевиден — эмулятор (купите PlayStation 2 — это был бы самый правильный ответ). Эмуляторов PC для Мака существует великое множество: от полноценных коммерческих решений, вроде Virtual PC от Microsoft, до «альтернативных», условно бесплатных, вроде DOSBox. Однако их общая проблема — производительность. Эмуляция PC-среды поглощает колоссальное количество ресурсов «железа», поэтому, например, для того, чтобы нормально поиграть в тот же Max Payne 2 через Virtual PC, понадобится как минимум новенький G5 с парой гигабайтов памяти и 256-метровый Radeon X800. А это очень... эээ... очень дорогостоящая конфигурация. В этой связи можно говорить лишь о массовой эмуляции игр середины-конца девяностых. Так, например Crusader: No Remorse под DOSBox шел на моем ноутбуке весьма бодро.

Благо, эмулировать можно не только PC. Когда я демонстрировал покупку дорогому главреду, последний в первую очередь поинтересовался наличием эмулятора NES. Их есть у меня!

Например, RockNES. А еще есть эмуляторы PS one, Sega Mega Drive, Dreamcast, Master System, Atari 5200, Neo Geo... Короче, все как у людей. Интересу-

ющиеся могут заглянуть на <http://www.bannister.org/software/emu.htm> для получения более полной информации.

В общем, господа, ответ на «Главный Вопрос», по-моему, ясен: жизнь на Маке есть — это полноценный компьютер, на котором можно не только работать, ходить в Интернет, но и играть! И не только в шахматы. И хотя сначала сложно привыкнуть, что окна закрываются в левом верхнем углу, а масштабируются строго в правом нижнем, что на IBook'e (на котором и набирается этот текст) запятая в русском — это [Ctrl+6], точка — [Ctrl+7], а на мышке вообще только одна кнопка — все это мелочи по сравнению с тем удовольствием, которое получаешь просто от самого вида компьютеров и аксессуаров от Apple. Впрочем, это уже тема другой статьи...



**P.S.** 11 января 2005 года небезызвестная в народе Bungie выложила для свободного скачивания трилогию игр Marathon — легендарной серии эксклюзивных для Мака шутеров. Именно эта игра породила Halo, которая сначала планировалась как продолжение Marathon... Всем желающим осведомиться, на что же так молились мак-геймеры в середине 90-х, когда их PC-коллеги заDOOMчиво исследовали проблему жизни на Марсе, ходить сюда: <http://trilogyrelease.bungie.org>.





Михаил Судаков  
Злобный Сукин Сын,  
по совместительству —  
главный редактор  
«Кино-Говно.ком»



# ДОГНАТЬ

В последнее время хорошим тоном считается завернуть какую-нибудь исполненную великого пафоса фразу о том, что игровая индустрия давно уже выросла до статуса киношной. А то и обогнала ее на повороте, попутно заставив от души наглотаться пыли. В качестве доказательств приводятся, скажем, цифры продаж блокбастера Halo 2, который, мол, за одни сутки опустошил кошельки покупателей на 125 миллионов долларов, чего не снилось ни одному голливудскому блокбастеру. И впрямь, не снилось. Рекорд по сборам за один день все еще принадлежит мультфильму «Шреку-2», и заработанная им сумма примерно в три раза меньше той, что указана выше. Ну, а собрать больше ста миллионов у самых кассовых представителей Голливуда до сих

пор получается минимум за три дня. Ясный, казалось бы, расклад. Однако не в деньгах, если хорошенько задуматься, счастье. То есть, и в них тоже, и даже зачастую — в первую очередь, однако равенство статусов определяется совсем иначе. Игровая индустрия до сих пор остается во вторичном положении по отношению к киношной по одной простой причине — ежегодно по мотивам нашумевших фильмов и мультфильмов производятся десятки, если не сотни игр, а вот обратные «любезности» можно пересчитать по пальцам. Все дело в том, что громкое имя фильма почти всегда способно продать сносным тиражом изготовленную наспех игру, а вот популярность игры вовсе не является гарантом приличных сборов для ее экранизации. Ходить дале-

ко за примерами не стоит — провалы Super Mario Bros., Double Dragon, House of the Dead и сиквела Tomb Raider все еще стоят перед глазами у людей, потративших на них свои кровные денежки.

Собственно, о каком-то там равноправии можно будет заводить речь лишь в то благословенное время, когда новостные таблоиды заполняют анонсы следующего примерно содержания: «Компания Electronic Arts анонсировала третью часть сериала The Sims, которая появится на всех платформах в таком-то году. Студия New Line Cinema пообещала выпустить акурат к релизу этой игры одноименный фильм по ее мотивам. Режиссером, сценаристом и продюсером назначен Пол Андерсон, в качестве главного консультанта выступит Уилл Райт».

## ЧИСТЫЙ ТРЭШ

Впрочем, потихоньку ситуация начинает выправляться — пусть исключительно за счет проверенных, принесших миллионные прибыли брендов, но все же. Сейчас в стадии измышления концепции, написания сценария, подготовки к производству, активных съемок, постпродакшна и печати копий для кинотеатров находится заметно больше десятка экранизаций. А ведь всего несколько лет назад их количество можно было запросто пересчитать не то что по пальцам, по конечностям произвольного представителя породы хомо сапиенс.

Скажем, 28 января в американском прокате стартует картина Alone in the Dark, снятая видным трэшделом Уве Боллом. Когда вы будете держать в руках этот номер, ее сборы как минимум за две недели уже будут известны, и лично я сильно сомневаюсь в шумном кассовом успехе. Не помогут фильму ни порядком поистаскавшийся Кристиан Слейтер, ни блейдборец Стивен Дорф, ни даже очаровашка Тара Рейд. Ничего не поможет.

Уве Болл — ушлый типчик, умудрившийся тихой сапой закупить кучу потенциально прибыльных лицензий, — начал свою карьеру экранизатора с шумного почти провала — его версия стрелялки House of the Dead, снятая за жалкие \$12 млн., по миру собрала всего \$13,8 млн. (надо понимать, что в карман студии пошло немногим более половины этих денег) и лишь чудом отбилась на домашнем видео. А уж что сделали с «Домом мертвецов» кинокритики, лучше не рассказывать при детях — вырастут заиками.

Одновременно с Alone in the Dark в кинотеатрах должен появиться первый театральный трейлер BloodRayne — еще одного детища Уве Болла. Главным клоуном в этом балагане значится Кристанна Локен («Терминатор-3»), а на «подпевках» выступают Майкл Мэдсен, Мишель Родригес и Бен Кингсли. Предчувствия, между тем, опять-таки самые мерзкие. Первый рекламный ролик, за каким-то чертом выпущенный режиссером







# И ПЕРЕГНАТЬ?

несколько месяцев назад, был столь ужасен, что хоть святых выноси. Второй вряд ли окажется сильно лучше, да и Локен, судя по всему, тянет на кровососущую Бладрейн с большой-пребольшой натяжкой.

## ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

Впрочем, изучать под микроскопом творения рук увеболовских — себе дороже. Сплошная клиника. А ведь существуют, вы удивитесь, и вполне приличные, подающие надежды проекты. На рассказ обо всех двух журнальных страниц никак не хватит, но главное — начать, а там по обстоятельствам.

Вольготнее всего сейчас, пожалуй, живется файтингам. В разработке находится как минимум четыре фильма по мотивам раскрученных франчайзов: Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur и Dead or Alive, причем три из них уже успели обзавестись режиссерами. Такая популярность жанра объясняется довольно просто: в истории его экранизаций, если отбросить не имеющий отношения к делу Double Dragon, еще не было осечек. Кошмарный Mortal Kombat: Annihilation отбилсЯ практически в ноль, не менее ужасный Street Fighter заработал немного хрустящей зелени, а первый Mortal Kombat и вовсе стал пусть не самым крупным на свете, но хитом.

Но вернемся в настоящее время. Дальше всех продвинулись дела, как ни странно, у экранизации Dead or Alive. Начать с того, что это единственный фильм из всех вышеперечисленных, что уже обзавелся акте-

рами. Точнее, всего одной актрисой, но суть от этого не меняется — лед наконец-то тронулся.

Счастливицей стала Натассия Малте — та самая азиатская девушка, что портит кровь Дженифер Гарнер и целуетсЯ с ней в «Электре». С внешностью у Натассии все в полном порядке, с фигурой — тем более, так что выбор Кори Юэна можно считать удачным.

А вот, между тем, и главная радость: режиссером Dead or Alive умненький продюсер Пол Андерсон, владеющий компанией Impact Pictures, назначил того самого человека, что снял насыщенный первоклассными боями «Перевозчика», очень изобретательных в экшн-сценах «Боевых ангелов» (на заглавных ролях, опять же — сплошные девицы) и

еще три с лишним десятка китайских фильмов, о большинстве которых вы вряд ли когда-либо слышали. Но что самое главное — Кори Юэн потрясаяще ставит файтинг-сцены, так что за этот аспект картины можно перестать волноваться хоть сейчас. ДратсЯ в киноварианте Dead or Alive будут так, что самой игре и не снилось.

Из прочих хороших новостей — вполне вменяемый сценарист Дж. Ф. Лоутон («В осаде», «Красотка») и как минимум 30-миллионный бюджет. Учитывая, что Пол Андерсон снял Mortal Kombat всего за 20 миллионов, а Кори Юэн потратил на своего «Перевозчика» ровно 21 миллион долларов, выделенных денег парням хватит за глаза.

Продолжение следует...





# ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ XS MAGAZINE

Исчерпывающая информация о многообещающем проекте «Корсары III»! Нет, вы не ослышались и вы не проспали «Корсары II». Мельчайшие подробности чудесного преобразования — только у нас! Плюс история пиратского жанра.

Эксклюзивный материал о проекте Swashbucklers: Legacy of Drake. Игра в духе романтизма — история о корсарах времен Гражданской войны в США.

Приближаем День Победы. Полновесная рецензия на Hearts of Iron II.

Мужской набор: бильярд, преферанс и «Казачи II». История о казачьих кланах страны.







## ИГРАЙ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ.

LOGITECH® CORDLESS ACTION™ CONTROLLER for Playstation®2 — удобный игровой манипулятор, с помощью которого вы можете играть на расстоянии — и это не шутки!

Этот игровой манипулятор с вибрационной обратной связью основан на технологии 2,4 ГГц, что позволяет обойтись без проводов. Вы сможете играть более 50 часов подряд, не меняя батарейки!

Это фантастика! Избавляйся от проводов!

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)





Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.  
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.

<p><b>Москва</b> Фирма «1С», ул. Смоленская, 21; ул. Шоссеяна, 11; 1-я ул. Ситниковская, 12а; ул. Новой Арбат, 17; ул. Улановская, д. 128 кор.3; м. Марьино ТК, пав.№19, ул. Лобнинская, 4а; Береговая пр., 8/1; м. М. Серпухов, вл. 17; Смоленская 24, вл. 1; Б. Ордынка, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дм 56/2; Строгановое 9, д. 3а, Якимовская 26, Дом игр и книг; Русавская ул. 27 Дом книги в Сокольники; Новоободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пр. 3/5 кор.1; Ленинский проспект д 62/1; Руставели, 11; Ломоносовский пр-кт 23; Стартиловская ул 13; Никола Бомашкина 31 стр 1; Никола Фролов 38 кор.1; Ярославская шоссе д. 54; Полкина д. 28; Исаковский, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистов д.3 (наз. Планета); Никола Крайновская 45 кв.41; Земляная д.9; Смоленск Вост д.2/50; Сав. Бульвар ул. Татарстанская д. 16; Овчинникова шоссе №22/4; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б; Королевская шоссе д.20 стр.1; Натальин бульвар д.4 к.1; Арбузовская д.14; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 26 кор.1; Масляков ул.17; Медведевский, 20 коо 1</p>	<p><b>Александров</b> Красный пер., 10 <b>Астрахань</b> ул. Саушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Улановская, 3; ул.Удальцова 3 «Перекресток» <b>Великий Новгород</b> ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11 <b>Вильнюс</b> ул. Алыгадо, 10 «AKELOTE и КО» Владимирская 17 «Торговый Комплекс» ул. Жегло, 48; ул. Русская, 46 «Галактика» <b>Владимир</b> ул. Дворянская, 10; ул. Дворянская, 11; Успенский пр-т, 47 <b>Волгоград</b> пр. Ленина, 23 <b>Вологда</b> ул. Чкаловская, 3 «Пассаж» <b>Геленджик</b>, ул.Полная, 33 «Компакт» <b>Губкин</b> ул. Дзержинского, 113 <b>Дзержинск</b> ул. Гагарина, 51а <b>Днепропетровск</b> пр. Карла Маркса, 50; Сав. Бульвар ул. Татарстанская д. 16; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; Молодцова, 3; ул. Ленина, 1-6 <b>Екатеринбург</b> д.8 Марта, 82, «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Гитание»; ул. Рахметова 4 магазина «Салон Тим»</p>	<p><b>Железнодорожный</b> ТЦ «Юнион» контейнер 71 <b>Жуковский</b> ул. Гагарина, 24; ул. Малахова, 1; ул. Улановская, 3; д.К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» <b>Иркутск</b> Чкалова 19 «РембитТехника»; Сурьяв 8, «ВМД»; Владимирская 17 «Торговый Комплекс»; Климова 2, «СД-10»; ул. Ленинградская 13, «Сити»; Партизанская 1, ТД «Нелет»; Дзержинского 28, «Мобиль»; Успенского 1, «Детский мир» <b>Калининград</b> пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» <b>Калуга</b> ул. Кирова, 7/47 <b>Кemerovo</b> ул. Туученского, 22-а-102 <b>Киров</b> ул.К.Маркса, 129; ул.Московская, 12; ул. Пролетарская, 17а; ул.Ворожого, 71 <b>Киев</b> ул. Большая Васильковская, 54 «Славян-Клип» ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи» <b>Кострома</b> Красные ряды, магазин «Ан»; ул. Советская 130 <b>Лангсат</b> ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеллиан» <b>Липецк</b> ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»</p>	<p><b>Луганск</b> ул. Советская, 88 «Протон»; <b>Луганскор, Приморский край</b> 4 м.рн. «Адонис» <b>Лысьва</b> ул. Фроленова, 33 <b>Махачкала</b> ул. М. Фрунзе, 67 <b>Мирный</b> пр. Октября, 31 <b>Минск</b> ул. Я. Коласа, 1 <b>Нарьян-Мир</b> ул. Ленина 23 В <b>Нефтекамск</b> ул. Ленина, 15 <b>Нефтеюганск</b> «Роснефть», м. д. 23 <b>Нижний Новгород</b> ул. Большая Покровская, 74 м-н «Компьютер плюс»; ул. Введенная, 7/9, м-н «Юмиллинг»; ул. Фитинкова, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтер» <b>Новокузнецк</b> ул. Металлургов, 1 м-н «ГРИБЕТ» <b>Новосибирск</b> ул. Бабичева, 4 оф. 311; ул. Ватулина, 27; ул. Новосибирская, 15 проспект Дзержинского, 7 «Меломан»; Красная площадь, 7/3, 3 этаж, «Сон-Док» <b>Норильск</b> ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 <b>Одесса</b> ул. Ленина, 32 ул. Ришельевская, 10 «Антика» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;</p>	<p>ул. Королева 120 ТЦ «Фирменитеросан»; ул. Милутина, 15, ТЦ «Азаурум»; секция «АПС», 2 эт.; ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»; ул. Улановская, 18 ТЦ «Вашинко» ул. Юрия Липатова, 146 «Мирга» ул.Карамайский рынок; Панкратов-Центр; Кирова, 12 ул.Ленина, 34/3 <b>Орел</b> Красная, 1 <b>Орск</b> ул. Коммунистическая, 64; <b>Павловский-Посад</b> пр. Кирова, 23 <b>Пенза</b> ул. Коммунистическая, 26; ул. Горького 37а магазин «Фристайл» <b>Пермь</b> ул. Куйбышева, 38, маг. «Иришун»; Константинов пр-т, 24; ул. Луначарского, 58; ул. Умникова, 13 ТД «Видеомир» ул. Бороничева, 13, универсам «7Я» <b>Псков</b> ул. Инд. Фабричная, 10 ул. Пушкина, 10 ул.Московский проспект,5 <b>Рига</b> ул. Дзержинск, 14, оф. 502 «АНО»; ул. Бривадиш 39, ул. «В39», SIA «639»; ул. Крайне 25, SIA «639»; ул. Кош. Валдемара 12; ул. Мокшава 77, ул. DOLE, SIA «639»; <b>Ростов-на-Дону</b> ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гаччалыде» ул. Серафимовская, 79, оф. 17; Коммуна «Фриден»</p>	<p><b>Самара</b> ул. Милутина, 15, ТЦ «Азаурум»; секция «АПС», 2 эт.; ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»; ул. Улановская, 18 ТЦ «Вашинко» ул. Юрия Липатова, 146 «Мирга» ул.Карамайский рынок; Панкратов-Центр; Кирова, 12 ул.Ленина, 34/3 <b>Саранск</b> ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65 <b>Сочи</b> ул. Ленина, 88 «Ситирус» <b>Северодвинск</b> ул. Плоская, 11 ТЦ «Дружба» <b>Североуральск</b> ул. Молодцова, 10 <b>С-Петербург</b> ул. Садовая, д.11 Новосый пр-т, 23 «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Максимум»; Камениостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКаД»; Сенная пл., 1 «Компьютерный Мир»; пр. Станет, 77 «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Гончарная, д.13 «ДискоТрой»; ул. Марата д. «КЭИ»; ул. Пушкинская, 12, пав. А; пав. 4-Н, «Ай-Пай»; Московский пр., 2-6; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Ва- о-ва, 68; Восстания, 13 Неский проспект, 35</p>	<p><b>Старый Оскол</b> мг. Королева, 28а <b>Сургут</b> ул. Ленина, 13; ул. Зигельна, 11, блок Б «Диггер» <b>Тамбов</b> ул. Советская, 149-46, магазин «БЕРНИКА» <b>Толмачи</b> ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алекс»; пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский» комната №11. <b>Томск</b> ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Крайновская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 <b>Тюмень</b> ул. Родинкина, 62 <b>Тында</b> ул. Ко. Пресне, 33 <b>Уссурийск</b> ул. Нахратская, 252 <b>Уфа</b> ул. Дзержинского, 49, ТОК «Октябрьский»; ул.50 лет СССР, 47 «Океан»; пр.Октябрь, 137 <b>Челябинск</b> ул.Российская, 281 <b>Череповец</b> ул. Тельмана, 7, ТК «Фортун» <b>Чусовая</b> ул. Чкаловского, 8 <b>Змиста</b> ул. Пушкина, 20 <b>Якутск</b> ул. Ороссионский, 20 «Митра-Интернет-магазины» <a href="http://www.salon.ru">www.salon.ru</a> <a href="http://www.bkero.ru">www.bkero.ru</a></p>
---	---	---	--	--	---	--

[illegible]